

Matthias Cramer's

Glen More

HIGHLAND GAMES



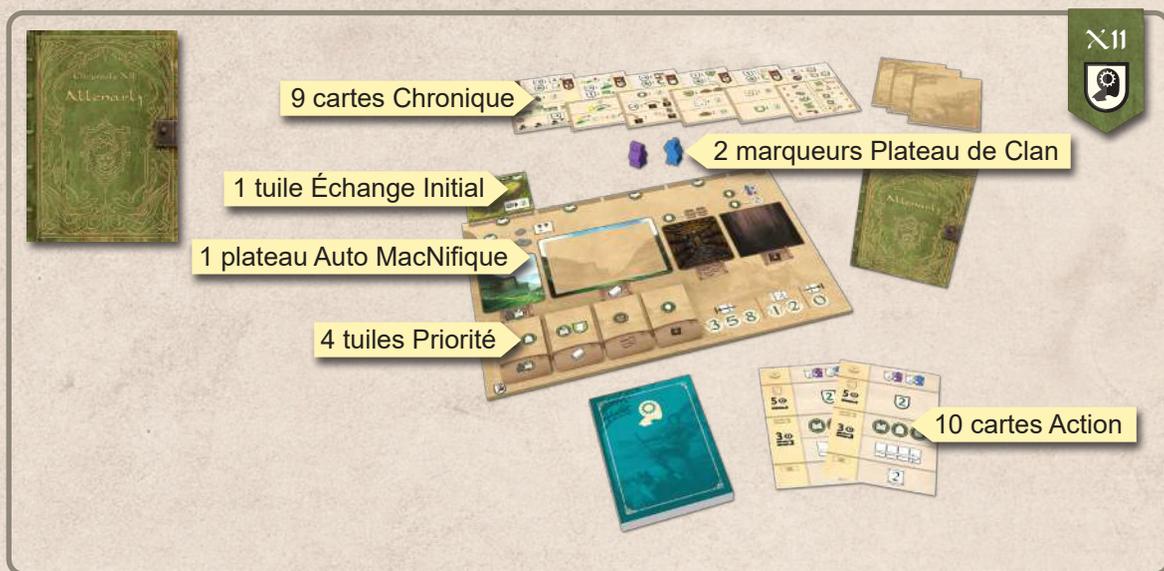
Livre de Règles



Contenu (Chroniques)



Contenu (Chroniques)



Nouvelles Règles

Nouvelle icône Loch



Dans le jeu de base, les Lochs n'ont pas d'icône de type de tuile, ce qui a engendré des difficultés pour que nous les exploitions avec les nouvelles mécaniques. Nous avons donc réimprimé toutes les tuiles Lochs du jeu de base, en intégrant une icône Loch. Remplacez simplement les 5 tuiles Loch avec les nouvelles tuiles intégrant le symbole. Cette icône de type de tuile fonctionne comme les autres.



Icône de score de manche



Deux des nouvelles Chroniques de l'extension Highland Games modifient le déroulement du décompte de score. Nous avons donc créé une nouvelle icône qui indique ce décompte. Un décompte se déclenche lorsqu'un joueur prend la dernière tuile de la pile. À chaque fois que vous verrez cette icône, cela signifie qu'un effet modifiera la prochaine phase de décompte.



Icône Monument



Les Monuments sont un nouveau type de tuile que vous construirez toujours sur des tuiles déjà posées sur votre Territoire. Toutes les tuiles Monument peuvent être identifiées grâce à leur icône de type de tuile violette et leur nom doré. Ces tuiles peuvent être de n'importe quel type, et suivent leurs propres règles de Coût et de Placement (voir Chronique 11). Malgré leur fonctionnement majoritairement semblable, les tuiles Monument ne comptent pas comme des tuiles de Superposition, et les tuiles de Superposition ne fonctionnent pas comme des tuiles Monument.



Chronique 9 „ Festins et Folie



1-4 joueurs.

Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.

Chronique de difficulté complexe.

APERÇU

Augmenter en permanence l'influence et le territoire de son propre clan est une tâche ardue. Mais un certain prestige peut être obtenu en organisant de grandes festivités, surtout en Écosse. Des célébrations bien préparées avec du savoureux whisky, de nombreux invités respectables, de somptueux mariages et d'exubérants festivals printaniers, vous aideront à acquérir prestige et influence au sein des clans. Slàinte Mhath!

CONTENU

12 cartes Événements

20 jetons Enchère – 5 par couleur de joueur, de valeur 1 à 5

1 Table de Score alternative

12 pions de Clan supplémentaires – 3 par couleur de joueur

4 Blasons de Clan (Cameron, Innes, MacDonell, MacLean)

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

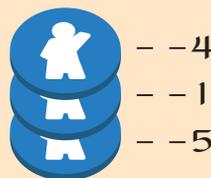
Placez les Blasons de Clan sur les Domaines de nom correspondants sur le Plateau de Clan. L'effet du Blason de Clan remplace celui recouvert. Posez la Table de Score alternative près du Rondel. Mélangez les cartes Événement et révélez-en 5. Placez ces cartes de telle sorte à ce que leur chiffre corresponde à celui de la Table de Score alternative. Chaque joueur prend les jetons Enchère de sa couleur.



NOUVELLES RÈGLES

Chaque joueur peut tenter d'utiliser les 5 Événements révélés pour augmenter temporairement certains de ses 4 critères de score pendant une phase de décompte. Dans ce but, une enchère est secrètement placée sur les événements avant chaque phase de décompte. Pour ce faire, chaque joueur empile 3 de ses jetons Enchère dans l'ordre de son choix. Le jeton prioritaire est placé en haut de la pile.

Exemple : **Isabelle** veut utiliser l'Événement 4, puis le 1 et le 5. Elle arrange ses jetons Enchère faces cachées en une pile avec l'Enchère 4 en haut, l'Enchère 1 au milieu et l'Enchère 5 en bas. Elle laisse de côté (faces cachées) ses autres jetons Enchère.



Il est possible d'enchérir sur moins de 3 Événements – par exemple Hans peut juste placer le jeton Enchère 3 devant lui. Ce jeton sera son Enchère prioritaire, et il n'enchérit pas sur d'autres Événements.

Dès que tous les joueurs ont terminé de placer leurs jetons Enchères faces cachées, ils les révèlent en 3 étapes. Lors d'une première étape, tous les joueurs révèlent leur Enchère prioritaire (celle du dessus de leur pile), payent le coût de l'Événement correspondant, indiqué sur la carte Événement, et posent un pion de Clan de leur couleur sur l'Événement.

Différents joueurs peuvent utiliser le même Événement pendant la même étape.

Lors de la deuxième étape, tous les joueurs révèlent leur deuxième jeton Enchère, mais seuls les Événements ne comportant pas encore de pion de Clan peuvent être utilisés. Lors de la troisième et dernière étape, aucun des Événements utilisés lors des deux premières étapes d'enchère ne sont disponibles.

Chronique 9 „ Festins et Folies

Exemple : Marie choisit d'empiler ses jetons 4, 5, et 1, tandis qu'Isabelle choisit d'empiler ses jetons 4, 1, et 5. Lors de la première étape, Marie et Isabelle peuvent toutes les deux utiliser l'Événement 4, car il n'y a aucun pion de Clan sur cette carte. Lors de la deuxième étape, Isabelle enchérit sur 1 et Marie sur 5. Comme il n'y a pas de pion de Clan sur ces cartes, elles peuvent chacune utiliser l'Événement correspondant à leur enchère. Lors de la troisième étape, ni l'une ni l'autre ne peuvent utiliser l'Événement qu'elles ont choisi, car un pion de Clan a déjà été posé sur chacune des deux cartes correspondantes lors de l'étape précédente.



Si vous ne pouvez pas utiliser un Événement sur lequel vous avez enchéri (parce qu'un pion de Clan est déjà posé sur la carte), vous ne payez pas son coût et vous ne posez pas votre pion de Clan sur la carte. Un joueur qui a choisi un Événement qu'il peut utiliser doit le faire, s'il est en mesure de payer son coût. **Le Marché ne peut pas être utilisé pour payer des coûts pendant les enchères.** Si un joueur ne peut pas payer le coût d'un Événement, il ne pose pas son pion de Clan sur la carte.

Les pions de Clan sur les cartes Événement servent d'aide-mémoire pour les modifications de score lors de la phase de décompte qui suit immédiatement les enchères. Tout joueur qui possède un pion de Clan sur une carte Événement augmente immédiatement son score d'autant que le bonus indiqué sur la carte. Un score peut être augmenté par plus d'une carte Événement à la fois.

Pendant la phase de décompte, les Points de Victoire sont attribués en utilisant la Table de Score alternative.

Exemple : Andreas accueille un « invité d'honneur ». Il paye 1 ressource et augmente son compte de tuiles Personnages de 2 pour cette phase de décompte.



Coût



Chronique 9 „ Festins et Folies

Après les phases de décompte, les cartes Événement avec des pions de Clan sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes du paquet, alors que les cartes sans pion de Clan restent en jeu.

Si le paquet de cartes Événement est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet. Tous les joueurs récupèrent leurs pions de Clan et leurs jetons Enchère pour les prochaines enchères, qui auront lieu lors de la phase de décompte suivante.

NOUVEAUX BLASONS DE CLAN

Cameron : Vous pouvez placer jusqu'à 5 jetons Enchère au lieu des 3 habituels. Cela signifie que vous pouvez théoriquement utiliser jusqu'à 5 événements s'ils n'ont pas déjà été sélectionnés par les autres joueurs (par le jeu des priorités).

Innes : À chaque fois que vous payez le coût d'un Événement, vous pouvez payer 1  à la place d'1 ressource.

MacDonell et MacLean : Lorsque vous posez un pion de Clan sur un de ces blasons, dépensez n'importe quelle ressource (vous pouvez utiliser le Marché) et posez-la sur ce Blason de Clan. Vous n'aurez pas besoin de payer le coût de ce type de ressource pour les cartes Événement jusqu'à la fin de la partie. Cela ne peut pas réduire les coûts .



Exemple : Isabelle choisit le clan MacLean et pose un jeton Bois sur le Blason de Clan. Désormais, lorsqu'elle paiera le coût de cartes Événement, elle pourra ignorer tous les symboles Bois  de ces coûts.

Cela ne réduit pas le coût  des Événements, qui peuvent être payés avec n'importe quelle ressource, y compris du Bois. Choisir du Bois pour un coût  ne permet pas d'ignorer ce coût si un jeton Bois est posé sur le Blason de Clan MacDonell ou MacLean.



Chronique 10 „ Des Pierres et des Troncs



1-4 joueurs.

Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 15 minutes.

Chronique de difficulté moyenne.

APERÇU

Avec cette Chronique vous suivrez les membres de votre clan les plus forts sur la route qui leur fera gagner célébrité, gloire et whisky aux mondialement célèbres Highland Games. Voyagez à travers les Highlands, remportez la compétition et tirez profit de la réussite de vos champions.

CONTENU

8 jetons Modification de Score (double-face)

20 jetons Popularité

8 marqueurs Champion (double-face)

1 plateau Highland Games (double-face, recto : 2-4 joueurs, verso : 1 joueur, Chronique 12 )

14 tuiles Highland Games (3xS/2xA/2xB/4xC/3xD)

8 pions Champion de Clan (4 pions Lanceurs de Tronc, 4 pions Porteurs de Pierre)

2 Blasons de Clan (Ruthven, Murray)

1 marqueur Popularité

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Highland Games A à D dans leurs piles respectives (2xA/2xB/4xC/3xD).

Dans une partie de 1 à 3 joueurs, mélangez uniquement la tuile «Boreray & Kyloe» dans la pile S. Dans une partie à 4 joueurs, mélangez les 3 tuiles S dans la pile S.

Posez les Blasons de Clan sur les Domaines de noms correspondants sur le Plateau de Clan.

Posez les récompenses indiquées sur la piste centrale du plateau Highland Games.

Posez les Lanceurs de Tronc et les Porteurs de Pierre au niveau 0 de leurs côtés respectifs du plateau Highland Games.

Posez le marqueur Popularité à l'extrémité gauche de la table de score, à côté de l'icône Écossais.

Chaque joueur prend 2 marqueurs Champion.

NOUVELLES RÈGLES

POSEZ VOS MARQUEURS CHAMPION :

Chaque joueur possède 2 marqueurs Champion pouvant être mis en jeu.

Lorsque les joueurs prennent leur première tuile avec une icône ressource (normalement lors de leur premier tour), ils posent 1 de leur marqueur Champion sur la moitié supérieure de la tuile.



Chronique 10 „ Des Pierres et des Troncs

Le symbole dans le coin supérieur droit du marqueur Champion doit correspondre au symbole de la tuile où vous le posez. Ce qui signifie que le côté Lanceur de Tronc peut uniquement être posé sur une tuile matériau , et le côté Porteur de Pierre uniquement sur une tuile animal .

Les 2 marqueurs Champion ne peuvent jamais être posés ou déplacés sur des tuiles adjacentes. Au moins une autre tuile doit les séparer.

À chaque fois qu'un joueur pose une tuile avec une icône de ressource, 1 des marqueurs Champion peut être déplacé sur la tuile nouvellement posée. Retournez le marqueur si besoin, pour que les deux symboles correspondent (celui du marqueur Champion et celui de la tuile nouvellement posée).

ENTRAÎNER VOS CHAMPIONS DE CLAN :

Lorsque vous posez une tuile à côté de celle où est posé votre marqueur Champion, ou que vous la superposez, en plus des effets de tuile habituels, vous entraînez le Champion de Clan concerné. Si votre marqueur Champion est sur une **tuile matériau** , montez le niveau de votre Lanceur de Tronc de 1 (sur la piste de gauche). Si votre marqueur Champion est sur une **tuile animal** , montez le niveau de votre Porteur de Pierre de 1 (sur la piste de droite).



RÉCLAMER DES RÉCOMPENSES :

Lorsqu'un de vos Champions de Clan monte de niveau, vous avez la possibilité d'utiliser l'effet de son niveau (pour les niveaux 1, 2 et 5). Lorsque les niveaux 3 ou 4 sont atteints, prenez le jeton Modification de Score, il vous octroiera un bonus temporaire pendant la prochaine phase de décompte.

Vous pouvez également choisir si vous voulez prendre la récompense de la piste centrale correspondant au niveau que vous venez d'atteindre (que ce soit à gauche ou à droite du plateau). À chaque fois que vous devriez monter le niveau d'un Champion de Clan au-delà du niveau 5, vous gagnez 2 Points de Victoire à la place.

PISTE CENTRALE :

Posez 1 de vos pions de Clan sur la piste centrale lorsque vous décidez de prendre cette récompense. Le pion de Clan reste à cet endroit jusqu'à la fin de la manche, vous empêchant de réclamer une autre récompense de la piste centrale. Vous ne pouvez avoir qu'un seul pion de Clan à la fois sur la piste centrale. Dans cette situation, vous devez attendre la réinitialisation (après une phase de décompte) pour prendre une nouvelle récompense.



Chronique 10 „ Des Pierres et des Troncs

CHANGEMENTS DE LA PHASE DE DÉCOMPTE :

Au début de chaque phase de décompte, le joueur le plus haut placé avec son Lanceur de Tronc (ou les joueurs à égalité) obtient un jeton Popularité. Faites de même pour le (ou les) joueur(s) avec le Porteur de Pierre le plus haut placé.

Une cinquième catégorie de score est mise en place : le nombre de jetons Popularité possédés par chaque joueur est comparé au nombre du joueur qui en possède le moins. Ce score est ajouté à la piste de score normale, sauf si vous jouez avec la Chronique 9 – Festins et Folies, auquel cas ce score est ajouté à la Table de Score alternative.



Pendant les phases de décompte, appliquez les bonus des jetons Modification de Score obtenus en atteignant le niveau 3 ou plus sur le plateau Highland Games. Après le décompte, remettez ces jetons dans la réserve.

Enfin, tous les pions Champion de Clan et les pions de Clan sur la piste centrale retournent au niveau 0, et les récompenses sont replacées sur la piste centrale.

NOUVELLES TUILES

TUILES TOURNOI

Ces tuiles ne sont pas placées sur votre Territoire. Elles sont retirées de la partie une fois leur effet résolu.

Effet immédiat : vous pouvez augmenter le niveau de vos deux Champions de Clan de 1 sur le plateau Highland Games, ou augmenter le niveau d'un seul de vos Champions de Clan de 2.

Vous résolvez les effets de passage de niveau l'un après l'autre, et avez la possibilité de réclamer la récompense de la piste centrale selon les règles habituelles (une seule fois par manche).



TUILES SPECTATEUR

Ces tuiles Personnages ne font pas bénéficier de pion de Clan. À la place, elles font gagner des niveaux sur le plateau Highland Games.



TUILES POPULARITÉ

Ces tuiles coûtent des jetons Popularité pour être obtenues.

Retour Triomphal

Effet immédiat : au lieu d'activer toutes les tuiles adjacentes, activez toutes les tuiles dans la colonne et dans la ligne de la tuile que vous construisez (horizontalement et verticalement).



Chronique 10 „ Des Pierres et des Troncs

Amis Haut Placés

Effet immédiat : posez un pion de Clan sur le Plateau de Clan. Vous n'avez pas à payer de coût de route et vous pouvez poser le pion de Clan sur un clan déjà pris par un autre joueur.



Vous ne pouvez pas prendre David Hume à un autre joueur en choisissant le clan McKay.

Ville Natale du Héros

Effet immédiat : vous pouvez déplacer 1 Écossais d'une de vos tuiles vers votre Château Initial.



NOUVEAUX BLASONS DE CLAN

Ruthven : augmentez le niveau de votre Porteur de Pierre de 2. Obtenez 1 Whisky.



Murray : augmentez le niveau de votre Lanceur de Tronc de 2. Posez 1 Écossais sur une de vos tuiles.

Chronique 11 „ Projets et Prospérité

1-4 joueurs.

Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 15 minutes.

Chronique de difficulté élevée.

APERÇU

À mesure que la technologie progresse dans les Highlands, de plus en plus de projets de construction complexes deviennent possibles. Pour préserver la domination de votre clan, il s'avère nécessaire de concevoir de fantastiques nouveaux ponts et de restaurer d'anciennes ruines. Vous bâtissez des nouvelles routes commerciales et des forteresses et mettez en valeur les villages et les lochs grâce à de magnifiques sites touristiques.

Parfois, des changements progressifs ne suffisent pas et des mesures drastiques doivent être prises. Vous pouvez désormais transformer facilement un village dédié à l'agriculture en distillerie de grande ampleur. Restructurer le territoire demande de la planification et de la stratégie. Rien qui ne soit hors de portée d'un clan aussi avancé que le vôtre, n'est-ce pas ?

CONTENU

- 11 cartes Plan
- 3 doubles-tuiles Monument
- 1 Blason de Clan (Ogilvy)
- 4 Lieux Emblématiques
- 1 tuile Personnage (Michael Scotus)
- 3 tuiles Dessin (1xA/2xB)
- 8 tuiles Monument (4xA/3xB/1xC)

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Posez le Blason de Clan sur le Domaine de nom correspondant sur le Plateau de Clan.

Posez les 11 cartes Plan et les 3 doubles-tuiles Monument face visible près du Rondel.

Mélangez les 8 tuiles Monument et les 3 tuiles Dessin dans leurs piles respectives (A à C).

Chronique II „ Projets et Prospérité

NOUVELLES RÈGLES

Cette Chronique utilise les Monuments, un nouveau type de tuile. Ces tuiles ne sont pas ajoutées immédiatement à votre Territoire, leur construction doit être programmée sur le long terme. Lorsqu'un joueur prend une telle tuile sur le Rondel, il prend la carte Plan correspondante et pose la tuile sur la carte au lieu de la poser sur son Territoire.

À la fin de chacun de ses tours, le joueur actif peut poser 1 de ses ressources (y compris achetées au Marché) sur chacune des cartes Plan.

Ressource posée



Carte Plan

Tuile Monument

Lorsqu'un joueur pose une seconde ressource sur une carte Plan, il construit immédiatement la tuile Monument correspondante sur son territoire. Celle-ci est superposée à une tuile du type indiqué en respectant les règles de placement. La carte Plan est ensuite défaussée avec les 2 ressources.

Important : quelques tuiles Monument doivent être posées sur des tuiles d'un type différent du leur. Les tuiles Monument se sont pas considérées comme des tuiles de Superposition.

La tuile Monument s'active et active les tuiles adjacentes. Cependant, n'oubliez pas que **vous ne pouvez activer n'importe quelle tuile qu'une seule fois par tour** (certaines tuiles peuvent déjà avoir été activées lors du placement standard précédent et ne peuvent donc pas l'être à nouveau).



EFFETS IMMÉDIATS CONDITIONNELS

La plupart des tuiles Monument ne font bénéficier de leur effet immédiat que si certaines conditions sont remplies lorsque vous les placez. Pour bénéficier de ces effets, certains types de tuile doivent être adjacents orthogonalement à la tuile Monument (à gauche, à droite, au-dessus ou en-dessous, avec toujours un côté commun), comme indiqué sur la carte Plan. **Les tuiles adjacentes en diagonale ne comptent pas pour remplir ces conditions.** Chaque effet immédiat n'est résolu qu'une seule fois. Par exemple, s'il y a 3 tuiles adjacentes remplissant la même condition, vous ne bénéficiez qu'une fois de l'effet.

Exemple : dans ce cas, vous obtenez 3 Points de Victoire pour avoir placé la tuile Monument adjacente à une tuile Village 🏠 mais non-adjacente à une tuile Échange 🤝.



DOUBLE-TUILE MONUMENT

Une tuile Dessin est mélangée dans la pile correspondante pour chaque double-tuile Monument. Ces tuiles Dessin remplacent les doubles-tuiles qui ne peuvent pas être mélangées dans les piles à cause de la différence de taille de tuiles. Lorsque vous prenez une de ces tuiles de remplacement sur le Rondel, vous prenez la carte Plan correspondante et posez la double-tuile Monument dessus. Puis retirez de la partie la tuile Dessin.



Tuile Dessin

Après avoir payé le coût de la double-tuile Monument pendant au moins 2 tours, vous devez immédiatement placer la double-tuile. Les doubles-tuiles et leur carte Plan correspondante ont deux faces différentes. Vous pouvez choisir quelle face vous souhaitez construire, mais vous devrez remplir les conditions exactes de superposition pour la face choisie.

Exemple :

Vous devez posséder un Château avec une Rivière et un Village avec une Rivière à droite du Château pour poser le Canal Calédonien sur eux.

Ou vous pouvez superposer le Canal Calédonien sur 2 Villages avec une Rivière.



Ainsi il est impossible de poser le Canal Calédonien sur la double-tuile de départ car le Château est à droite du Village sur la tuile Initiale. Mais si vous construisez un Village à droite du Château Initial vous pourrez superposer le Canal Calédonien.

Les doubles-tuiles Monuments activent leurs tuiles adjacentes (jusqu'à 10 au maximum). Une fois sur votre Territoire, elles fonctionnent comme 2 tuiles séparées, exactement comme votre tuile Territoire Initial.

NOUVEAUX BLASONS DE CLAN

Ogilvy : obtenez immédiatement des Points de Victoire en fonction du nombre de tuiles Monument  sur votre Territoire. Cela inclut les tuiles Monument sur lesquelles d'autres tuiles ont été superposées. Les doubles-tuiles Monument comptent comme 1 seule tuile Monument. Si vous avez *au moins 3 tuiles Monument*, **obtenez 5 Points de Victoire**. Si vous avez *au moins 4 tuiles Monument*, **obtenez 8 Points de Victoire**.



DÉCOMPTE

À la fin de la partie, pour chaque tuile Monument prise sur le Rondel mais non construite sur votre Territoire, vous perdez 3 Points de Victoire. En revanche, les Monuments non construits ne comptent pas dans le calcul de la taille de votre Territoire pour le décompte final.



ASTUCES POUR JOUEURS AUDACIEUX

Placer des doubles-tuiles peut être risqué si vous voulez superposer 2 types de tuiles qui ont déjà été construites plusieurs fois. Dans ce cas, assurez votre coup en utilisant des tuiles Dessin qui ne sont plus utilisées.

Il y a des Monuments qui peuvent être superposés à votre Château Initial. Cette tuile est toujours considérée comme votre Château Initial pendant les phases de décompte, lorsque vous comptez le nombre d'Écossais sur votre Château Initial.

MONUMENTS ET PATEAU DE CLAN

Comment le clan Munro interagit-il avec les tuiles Monument ?

La capacité du clan Munro vous permet de prendre une tuile Monument dans la défausse. Si vous le faites, prenez la carte Plan et placez la tuile Monument dessus. Puis placez 1 ressource de votre choix de la réserve sur la carte Plan. À partir de la fin de ce tour, vous pouvez payer une seconde ressource et construire la tuile. Souvenez-vous que vous devez posséder les tuiles adéquates pour superposer le Monument. Vérifiez les effets immédiats de façon habituelle.



Comment le clan MacMillan et les autres effets qui retirent des tuiles interagissent-ils avec les doubles-tuiles Monument ?

Les doubles-tuiles Monument ne peuvent pas être retirées par un quelconque effet retirant une tuile de votre Territoire, à moins qu'un tel effet permette de retirer 2 tuiles simultanément (comme Loch Morar) et que les deux moitiés de la double-tuile soient choisies.



APPENDICE – ICONOGRAPHIE

Canal Calédonien

Lorsque l'une des deux moitiés de cette tuile est activée, elle octroie à la fois un Point de Victoire et un Point de Mouvement. Vous obtenez le Point de Victoire même si vous décidez de ne pas déplacer d'Écossais.

Nouveau Fort George

Les Écossais sur chaque moitié de cette double-tuile comptent comme des Écossais sur votre Château Initial  lors des phases de décompte.

Abbaye de Melrose

Si l'Abbaye de Melrose est construite adjacente à une tuile Loch , vous obtenez la tuile Personnage Michael Scotus.

Il fonctionne comme une tuile Personnage normale du Rondel. Il vous permet de poser un pion de Clan sur le Plateau de Clan et compte comme 1 Personnage pendant les phases de décompte.



Château de Stirling

À chaque fois que le Château de Stirling est activé, vous pouvez prendre 2 ressources (de n'importe quelle combinaison) dans la réserve en payant 2 Pièces  , et les poser dessus. Vous ne pouvez pas payer 1 Pièce  pour prendre une seule ressource.

Souvenez-vous que vous ne pouvez stocker que 3 ressources sur une tuile. Veillez à utiliser ou à vendre les ressources excédentaires sur cette tuile avant de l'activer.



APERÇU

Ce chapitre présente un système de joueur virtuel pour Glen More II, Sa Majesté Lady Auto MacNifique. Elle remplace un joueur humain, vous permettant de jouer des parties solo.

Pour faciliter les choses, MacNifique joue avec ses propres règles. La règle standard qui ne serait pas explicitement modifiée ci-après est toujours active. Vous-même suivez les règles normales d'une partie à plusieurs joueurs.

Note des concepteurs : Auto MacNifique est un membre de l'espèce Automa, un type d'adversaire virtuel conçu selon des principes similaires.

Le nom «Automa» vient du mot italien pour automate, car le premier système Automa a été créé pour un jeu se déroulant en Italie.

MacNifique peut jouer avec la plupart des Chroniques de Glen More II et de cette extension. Ne tenez pas compte des règles avec l'icône  dans une case verte si vous jouez sans Chronique.



CONTENU

9 cartes Chronique Auto MacNifique (1 pour chaque Chronique 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, et 11)
1 tuile Échange Initial (double-face)
1 plateau Auto MacNifique
4 tuiles Priorité
2 marqueurs Plateau de Clan
10 cartes Action

Note : la Chronique 8 et la Chronique Promo Kickstarter A – Ce qui Rôde sous la Surface sont également jouables avec MacNifique, mais ne disposent pas de carte propre.
La Chronique 4 – Le Marteau des Écossais n'est pas jouable, car elle nécessite au moins 3 joueurs.

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme pour une partie à 2 joueurs (y compris le Dé). À la place d'un Territoire Initial, MacNifique dispose d'un Plateau pour l'aider à organiser ce qu'elle obtiendra et utilisera au cours de la partie.

Lancez le Dé pour déterminer le premier joueur. Si le résultat est , MacNifique joue en premier. Sinon, c'est vous qui jouez en premier.

MacNifique commence la partie sans Pièce.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

PLATEAU DE MACNIFIQUE

Sur la partie supérieure du plateau se situe la ligne où seront posées les tuiles Échange octroyant des Points de Victoire. Il y a également un emplacement dans le coin supérieur gauche pour les Pierres  obtenues lors d'Échanges.

La partie centrale permet de stocker les éléments utilisés pour les phases de décompte (de gauche à droite : Écossais, Lieux Emblématiques, Tonneaux de Whisky et tuiles Personnages).

La partie inférieure dispose de cases pour les tuiles Priorité.



Choisissez un niveau de difficulté (voir section suivante) et posez la tuile Échange Initial sur l'emplacement le plus à gauche de la partie supérieure du plateau.

Posez 1 Écossais sur la partie adéquate du plateau.

Mélangez les 4 tuiles Priorité et posez-les aléatoirement en ligne, face visible, sur les cases de la partie inférieure du plateau.

Mélangez les cartes Action et posez-les, face cachée, près du plateau MacNifique. Elles forment la pile Action. Défaussez les deux cartes du dessus de cette pile, face cachée.

Sur le Plateau de Clan, posez le marqueur Plateau de Clan bleu sur le Domaine de Clan **MacDonell**, et le violet sur le Domaine de Clan **Sinclair**.

N'utilisez pas les tuiles Clan Promo 2 (2019) lorsque vous jouez contre MacNifique.

Si vous jouez avec des Chroniques qui ont leurs propres cartes Chronique, prenez-les et disposez-les de gauche à droite dans l'ordre croissant (de 1 à 11). Voir les règles individuelles des Chroniques pour les modifications de mise en place spécifiques.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté de MacNifique détermine la tuile **Échange Initial** posée sur le plateau pendant la mise en place, ainsi que les phases de décompte pendant lesquelles **MacNifique obtiendra des Points de Victoire pour les éléments accumulés sur son plateau.**

Ablach – Super Facile

- Tuile Échange Initial : Pittenweem
- Phases de décompte : 1, 2
- Règle supplémentaire : lorsque MacNifique prend une tuile Échange, elle n'obtient pas 1 Pierre.
- Règle supplémentaire : lorsque MacNifique prend une tuile Personnage, elle n'obtient pas 2 Points de Victoire.



Douce – Facile

- Tuile Échange Initial : Pittenweem
- Phases de décompte : 1, 2, 3
- Règle supplémentaire : Lorsque MacNifique prend une tuile Échange, elle n'obtient pas 1 Pierre.



Raiglar – Normal

- Tuile Échange Initial : Tap O'Noth
- Phases de décompte : 1, 2, 3



Skelp – Difficile

- Tuile Échange Initial : Tap O'Noth
- Phases de décompte : 1, 2, 3, 4

Bodach – Brutal

- Tuile Échange Initial : Tap O'Noth
- Phases de décompte : 1, 2, 3, 4
- Règle supplémentaire : Lorsque MacNifique prend une tuile Ressource, elle obtient 3 Pierres.



CE QUE MACNIFIQUE NE PEUT PAS FAIRE

MacNifique :

- **Ne paie jamais** le coût de l'action choisie.
- **Ne gagne que** ce qui est spécifié dans les règles.
- **Ne construit pas** son propre Territoire.

CHANGEMENTS APPORTÉS AU MARCHÉ

MacNifique ne peut ni acheter ni vendre au Marché. À la place, 2 nouvelles règles s'appliquent :

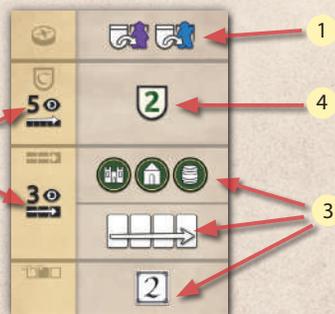
- **les cases 1 Pièce sont remplies** – au début du tour de MacNifique, toute case 1 Pièce vide reçoit une  de la réserve. Cela vous permet d'être toujours assuré de vendre au moins 1 ressource de chaque type lors de vos tours.
- **Vous pouvez toujours acheter lorsque la case 3 Pièces est occupée** – lorsque la case 3 Pièces du Marché est occupée, vous pouvez toujours obtenir ce qui est sur la case en payant   à la réserve et  à MacNifique. Vous pouvez faire cela autant de fois que cela vous est possible. MacNifique obtient 1 Point de Victoire par Pièce qu'elle possède à la fin de la partie.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION

Une **carte Action** est constituée de :

- 1 **Mouvement de Marqueur** sur le Plateau de Clan.
- 2 **Distance** : le nombre de tuiles que MacNifique prend en compte devant elle pour les icônes indiquées.
- 3 **Liste de Choix** : une liste d'icônes prioritaires pour le choix des tuiles.
- 4 **Liste de Choix pour la Ligne Chronique** : à utiliser uniquement avec les règles spécifiques aux Chroniques. 



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE MACNIFIQUE

L'ordre du tour pour l'Écossais de MacNifique est déterminé selon les mêmes règles que pour un joueur humain. Lorsque c'est à son tour de jouer, si la pile Action est vide, mélangez **toutes** les cartes Action pour créer une nouvelle pile Action, et défaussez les deux cartes du dessus, face cachée. Piochez la carte du dessus de la pile Action.

AJUSTER LE MARCHÉ ET LE PLATEAU DE CLAN

Marché – placez  de la réserve sur toutes les cases 1 Pièce vides de toutes les lignes du Marché.

Plateau de Clan –  pour chaque icône de Mouvement de Marqueur en haut de la carte Action, déplacez le marqueur indiqué jusqu'à la prochaine case Domaine de Clan vide.

Les 2 marqueurs posés pendant la mise en place suivent un chemin qui détermine sur quels Domaines de Clan MacNifique essaiera de poser un Marqueur de Clan, lorsqu'elle prend une tuile Personnage. Ils se déplacent ainsi : les marqueurs bleu et violet suivent une ligne imaginaire du haut du Plateau de Clan vers le bas, connectant les Domaines de même couleur. Lorsqu'ils doivent se déplacer depuis le Domaine le plus bas de leur chemin, ils repartent du premier Domaine, celui d'où ils ont commencé la partie. Ce chemin ignore les routes imprimées sur le plateau, et connectent les Domaines indiqués le plus directement possible (comme à vol d'oiseau). Voir **Cartes de Chemin de Clan**, page 34.



En se déplaçant, un marqueur sautera chaque Domaine déjà occupé par un Pion de Clan. Si le marqueur est sur la seule case libre de son chemin, il ne se déplace pas.

RÉSoudre LA LISTE DE CHOIX

MacNifique continue son tour en respectant les 2 étapes suivantes, dans l'ordre :

1. MacNifique choisit une tuile présentant les icônes de la Liste de Choix et les règles d'**Acquisition de Tuile**.
2. Lorsqu'elle **place une tuile**, elle est posée sur ou près de son plateau. Elle obtient un avantage selon le type de la tuile.

Note : MacNifique choisit toujours une tuile à chaque tour, et ne peut pas en choisir plus d'une.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

ACQUÉRIR UNE TUILE

3 Lorsque MacNifique choisit une tuile à acquérir, regardez d'abord le nombre de l'icône  Distance. Il s'agit du nombre de tuiles depuis sa position actuelle qu'elle est autorisée à choisir. Ce sont les **tuiles Disponibles**.

Chaque ligne de la Liste de Choix d'une carte Action présente 1 icône ou plus, 4 tuiles Priorité surlignées d'une flèche, ou un nombre dans une case. Lorsque MacNifique pioche une carte Action, regardez chaque icône de la gauche vers la droite sur la ligne supérieure de la Liste de Choix, puis de chaque ligne en-dessous.

Les icônes correspondent aux 8 types de tuile dans le coin supérieur droit de toutes les tuiles. MacNifique ignore les restrictions de superposition, de Rivière, ou de tout autre pré-requis non-mentionné dans cette règle.

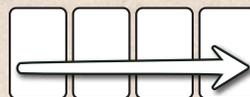
Si l'icône est une icône de Chronique, référez-vous aux règles de la Chronique concernée pour voir quelles sont les icônes supplémentaires qui peuvent correspondre à celles des tuiles Disponibles. Si vous n'utilisez pas de Chronique, ignorez ces icônes de Chronique.



Ligne d'1 icône ou plus – si la ligne de la Liste de Choix est une ligne d'icônes, utilisez l'icône la plus à gauche pour trouver une tuile Disponible correspondante. Vérifiez les tuiles disponibles dans l'ordre, à partir de la plus proche de la position actuelle de l'Écossais de MacNifique. Elle prend la première tuile qui correspond. Si aucune tuile Disponible ne correspond, utilisez l'icône suivante de la Liste de Choix.



4 tuiles Priorité surlignées d'une flèche – si la ligne de la Liste de Choix montre 4 tuiles Priorité surlignées, utilisez les icônes du haut des cartes Priorité, de gauche à droite, comme pour une ligne d'1 icône ou plus.



Nombre dans une case – Si MacNifique ne trouve pas de tuile Disponible correspondante, elle prend la tuile éloignée d'autant de son Écossais que le nombre indiqué dans la case.



MACNIFIQUE ET LA FIN DU MONDE

Quand l'Écossais de MacNifique approche de la tuile «La Fin», la Distance max des tuiles Disponibles ne peut plus dépasser la tuile précédant la tuile «La Fin». Lors du tour pendant lequel sa Distance atteint cette tuile, si elle ne prend pas de tuile parmi les tuiles Disponibles, elle recommence son choix à partir de la tuile «La Fin» jusqu'à la première case vide du Rondel, et non plus depuis son Écossais.

PLACER UNE TUILE

MacNifique ne construit pas son Territoire comme vous. Elle pose simplement ses tuiles sur des emplacements désignés pour faciliter le décompte. Toute tuile dont un emplacement spécifique ne serait pas décrit dans cette règle est placée dans une pile près de son plateau. De plus, selon les icônes de la tuile, elle peut obtenir différentes choses.

Si une tuile prise possède 1 ou plusieurs des icônes suivantes, résolvez-les comme indiqué :



Écossais – si la tuile possède un effet immédiat d'Écossais, prenez un Écossais de sa réserve et posez-le sur l'emplacement concerné de son plateau.



Lieu Emblématique – si la tuile possède un effet immédiat de Lieu Emblématique, prenez la carte Lieu Emblématique correspondante et posez-la sur l'emplacement concerné de son plateau. Elle n'obtient aucun des bénéfices de la carte.



Tuile Whisky – prenez  de la réserve et posez-les sur l'emplacement concerné de son plateau.



Tuile Personnage – posez-la sur l'emplacement concerné de son plateau. Avancez n'importe quel marqueur de Plateau de Clan sur un Domaine de Clan avec un Pion de Clan jusqu'au prochain Domaine de Clan. Puis elle place un Pion de Clan sur chaque Domaine occupé par un marqueur. Elle n'obtient aucun bénéfice du Plateau de Clan. MacNifique est limitée à 10 Pions de Clan. Retirez le marqueur lorsque tous les Domaines de Clan de sa couleur sont occupés ou si elle a placé ses 10 Pions de Clan. Elle obtient 2 Points de Victoire .



Tuile matériau/animal – prenez  de la réserve et posez-les sur l'emplacement concerné de son plateau.



Tuile Échange – MacNifique obtient immédiatement autant de Points de Victoire que l'Échange le **moins** rentable permis par la tuile. Elle n'a pas besoin d'avoir des ressources pour obtenir ces Points de Victoire, et elle ne remet pas les ressources dans la réserve.



Posez la tuile près de son plateau. Chaque nouvelle tuile Échange est posée à droite de la précédente, formant une ligne dont l'ordre d'acquisition doit être maintenu. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Échange qu'elle peut posséder.

Prenez  de la réserve et posez-le sur l'emplacement concerné de son plateau.

Exemple :

MacNifique prend Glengorm et pose cette tuile au-dessus de son plateau, à droite des autres tuiles Échange déjà présentes. Puis elle obtient 5 Points de Victoire (la plus petite valeur d'échange possible de la tuile) et 1 Pierre.



Note : tous les exemples de ce livre de règles sont sur la base d'un niveau de difficulté Raiglar.

LA PHASE DE DÉCOMPTE

CATÉGORIE DE SCORE

Évaluez chaque catégorie normalement, mais dans l'ordre indiqué par les tuiles Priorité (de gauche à droite). Pendant les 3 premières phases de décompte, les tuiles Priorité sont réorganisées selon le nombre de Points de Victoire que vous ou MacNifique obtenez de la catégorie indiquée par chaque tuile.

Pour chaque catégorie :

- Si vous ou MacNifique obtenez 3, 5, ou 8 Points de Victoire, déplacez la tuile Priorité le plus à gauche des autres possible.
- Si vous ou MacNifique obtenez 1 ou 2 Points de Victoire, la tuile n'est pas déplacée.
- Si personne n'obtient de Point de Victoire, déplacez la tuile le plus à droite des autres possible.



Après avoir décompté les 4 catégories, remettez les tuiles Priorité en ligne sur les emplacements dédiés, en respectant leur nouvel ordre.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

ÉCHANGES DE MACNIFIQUE POUR DES POINTS DE VICTOIRE

Après chaque phase de décompte, y compris pour le décompte final, MacNifique utilisera toutes ses tuiles Échange pour obtenir des Points de Victoire.

En commençant par la tuile Échange la plus à droite, comparez le nombre de ressources nécessaires pour un échange sur cette tuile avec le nombre de Pierres possédées par MacNifique. Le type de ressource nécessaire est ignoré, seule la quantité compte.

Pour les tuiles Échange avec plusieurs valeurs d'Échange, comparez pour chaque valeur, en commençant par la plus importante.

Si MacNifique possède au moins autant de Pierres que le nombre de ressources nécessaires pour l'échange, elle défause 1 Pierre (pas le nombre indiqué, juste 1) et obtient les Points de Victoire indiqués sur la tuile Échange.

Continuez jusqu'à ce que toutes les tuiles Échange aient été évaluées.

Exemple : MacNifique possède 4 Pierres. Elle commence par la tuile la plus à droite, Marché des Highlands, qui nécessite 3 ressources. Elle en a 4, donc elle défause 1 Pierre et obtient 7 Points de Victoire. Puis elle évalue la tuile Glengorm, qui nécessite 3 ressources. Elle défause donc 1 Pierre et obtient 8 Points de Victoire.

Possédant encore 2 Pierres, elle peut utiliser la deuxième valeur d'échange de Glengorm, qui lui fait obtenir 5 Points de Victoire. La Foire de Tomintoul nécessite 3 Pierres, et ne peut donc pas être utilisée. Finalement, elle utilise sa dernière Pierre à Tap O'Noth pour obtenir 2 Points de Victoire, pour un total de 22 Points de Victoire.



MACNIFIQUE OBTIENT DES POINTS DE VICTOIRE POUR LES ÉLÉMENTS SUR SON PLATEAU

MacNifique obtient  pour chaque Écossais, carte Lieu Emblématique, Tonneau de Whisky, et tuile Personnage sur son plateau.

Note : À certains **niveaux de difficulté**, MacNifique n'obtient des Points de Victoire que lors de **certaines** phases de décompte, pas toutes (voir **Niveaux de difficulté**, page 17).

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

FIN DE LA PARTIE

TAILLE DE TERRITOIRE

Comme pour les joueurs humains, MacNifique peut perdre des Points de Victoire en fonction de la taille de son Territoire.

Déterminez la taille de son Territoire ainsi :

- Comptez toutes les tuiles prises ou obtenues au cours de la partie, y compris les tuiles Échange, mais sans compter les tuiles Personnage.
- Les tuiles de Superposition sont considérées comme des tuiles normales, elles ne réduisent pas la taille de son Territoire.

ÉTAPES FINALES

MacNifique obtient des Points de Victoire pour les Pierres restantes qu'elle possède, en utilisant le ratio indiqué par la tuile Tap O'Noth (2 Points de Victoire par Pierre) ou Pittenweem (1 Point de Victoire par tranche de 2 Pierres, arrondi à l'inférieur).

MacNifique obtient 1 Point de Victoire par Pièce dans sa réserve.

En cas d'égalité, vous gagnez la partie.

RÈGLES GÉNÉRALES DES CHRONIQUES

Il y a des icônes spécifiques aux Chroniques sur certaines cartes Action, qui déclenchent différents effets avec les règles de Chronique.



Dans les règles de Chronique, les icônes indiquées font référence aux icônes présentes sur les cartes Action.

Par exemple :



Les règles de Chronique avec cette icône se déclenchent lorsque l'icône sur la carte Action présente un nombre inférieur ou égal à 4.

Les icônes chiffrées sur les cartes Action sont toujours en haut de la Liste de Choix.

Par ailleurs, l'icône  est mélangée avec les autres icônes de la Liste de Choix. Si MacNifique atteint cette icône lorsqu'elle cherche une tuile à prendre, vérifiez s'il y a une règle  sur la carte Chronique en jeu.

Si une règle de Chronique demande de choisir une tuile parmi les tuiles Disponibles, MacNifique obtient cette tuile et arrête de chercher quelle tuile prendre. Si la règle de Chronique ne permet pas de choisir une tuile, MacNifique continue de chercher.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

Exemple 1 : la Chronique 1 présente ces règles pour le choix des tuiles :



MacNifique pioche une carte Action :

Il y a une icône sur la carte Action. La première règle de Chronique (avec le nombre 4) se déclenche. MacNifique cherche une tuile avec l'icône , mais il n'y en a pas parmi les tuiles Disponibles, alors elle continue de chercher en regardant l'icône suivante de la carte Action.

Il n'y a pas non plus d'icône parmi les tuiles Disponibles, alors l'icône (la suivante sur la carte Action) déclenche la seconde règle de Chronique. MacNifique cherche une icône . Il y en a une parmi les tuiles Disponibles, alors MacNifique la prend et arrête le processus de choix de tuile.

Lorsque le choix de la tuile est terminé, les autres règles de Chronique peuvent se déclencher.

PLUSIEURS CHRONIQUES

Si vous jouez avec plusieurs Chroniques simultanément, vous déclenchez les règles de choix de tuile dans l'ordre croissant des Chroniques (1, 2, 3, 5, 6, 10, 11).

Note : les Chroniques 7, 8, 9, et A ne sont pas incluses, parce qu'elles ne participent pas au choix de tuile sur le Rondel avec ce système.

Exemple 2 : Les Chroniques 1 et 5 présentent ces règles :



MacNifique pioche la même carte Action que dans l'exemple 1. Elle vérifie d'abord la présence d'une icône parmi les tuiles Disponibles, mais il n'y en a pas. Elle ne cherche pas une icône car la règle correspondante (de la Chronique 5) ne se déclenche qu'avec une icône avec le nombre 1, or la carte Action présente une icône avec le nombre 4.

Elle cherche alors l'icône parmi les tuiles Disponibles, mais il n'y en a pas. L'icône déclenche sa règle, et MacNifique trouve une icône parmi les tuiles Disponibles.

MacNifique prend cette tuile et arrête le processus de choix de tuile.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

CHRONIQUE 1 – LES COURSES DE BATEAUX-DRAGONS

Lorsque vous mettez en place la partie, donnez à MacNifique sa Tuile Territoire Initial et placez les Rivières et les Bateaux comme indiqué ci-dessous (considérez que MacNifique est assise à votre droite, du même côté de la table que vous).



- MacNifique ne prend pas en compte la tuile Départ de la Course lorsqu'elle choisit une tuile.
- Lorsqu'elle prend une tuile , posez-la à gauche de sa Rivière (dans le sens horaire), à moins qu'il s'agisse d'une tuile Échange , auquel cas elle est posée au-dessus de son plateau comme d'habitude.



Pendant la course, MacNifique ajoute ces règles lors du choix de la tuile :

- Elle obtient  pour chaque icône  sur les tuiles obtenues.
- Les tuiles de son Territoire Initial comptent pour la taille de son Territoire.



DÉPLACER LE BATEAU DE MACNIFIQUE

Pendant la course, MacNifique déplace son Bateau comme ceci :

- À la fin de chacun de ses tours, elle déplace son Bateau de 2 tuiles vers la gauche (dans le sens horaire).
- S'il y a une icône Chronique avec un nombre sur la carte Action, elle déplace le Bateau d'1 case de plus, et d'encore 1 case de plus si le nombre est 1.
- À chaque fois qu'elle atteint un Château, elle défause un jeton Récompense aléatoirement, sans rien obtenir.

CHRONIQUE 2 – HIGHLANDER – IL NE PEUT EN RESTER QU'UN

Auto MacNifique ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



-  signifie que s'il y a au moins 1 élément sur la Montagne et que votre Ecosais n'y est pas, l'Ecosais de MacNifique s'y arrête.
-  signifie qu'elle prend la tuile située immédiatement avant la Montagne, si possible.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

De plus, elle suit cette règle :



Cela signifie qu'à chaque fois que votre Écossais et le Dé sont de l'autre côté de la Montagne et que son Écossais doit dépasser la Montagne, son Écossais s'arrête sur la Montagne à la place. La Montagne ne compte pas dans la Distance pour la sélection de tuile de MacNifique.

ÉLÉMENTS SUR LA MONTAGNE

- À chaque fois que l'Écossais de MacNifique dépasse la Montagne, posez de la réserve sur la Montagne.
- À chaque fois que l'Écossais de MacNifique quitte la Montagne, elle obtient tous les Points de Victoire placés dessus, ainsi que pour chaque ressource ou . Remettez toutes les ressources et Pièces dans la réserve.

CHRONIQUE 3 – LA RÉSERVE SINGLE CASK D'OLD JAMEY

Ne donnez pas de carte Cave à MacNifique pendant la mise en place.



Lorsqu'elle choisit une tuile, elle ne compte pas la tuile Vente de Single Cask si votre Écossais est dessus ou si elle est considérée comme pleine dans une partie à 2 joueurs.

Elle ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



signifie une tuile Vente de Single Cask qui n'est pas considérée comme pleine dans une partie à 2 joueurs.

- Si MacNifique prend une tuile avec une icône , elle obtient .
- Si son Écossais dépasse une tuile où elle pourrait poser un Tonneau et qu'il y a une icône Chronique avec un nombre sur la carte Action, elle pose un Tonneau sur la tuile.

Lorsqu'elle pose des Tonneaux, elle le fait depuis son plateau si possible, et obtient pour chaque Tonneau posé. Si elle n'a pas assez de Tonneaux, les Tonneaux manquants sont posés depuis la réserve et elle obtient pour chacun d'entre eux.

CHRONIQUE 4 – LE MARTEAU DES ÉCOSSAIS

La Chronique 4 n'est pas jouable avec MacNifique, car elle nécessite 3 joueurs ou plus.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

CHRONIQUE 5 – ODE AU HAGGIS

Ne donnez pas de Table de Service à MacNifique pendant la mise en place.

Elle ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



- Si elle prend une tuile avec une icône , elle obtient .
- Lorsqu'elle obtient une tuile avec une icône , elle prend 2 jetons Haggis face visible. Peu importe s'il y a 1 icône  ou plus sur la tuile.
- Les icônes  sont toujours sur des tuiles avec une icône  dans leur coin supérieur droit, mais elle n'obtient aucun Tonneau en prenant la tuile.

Pendant le décompte du Haggis, MacNifique ne compte pas les jetons Haggis de la manière habituelle. À la place elle obtient  par jeton et les remet face cachée dans la réserve de jetons Haggis.

MacNifique n'est pas limitée par le décompte de 3 jetons Haggis au maximum.

CHRONIQUE 6 – L'OUVRAGE DOUTEUX SUR L'HISTOIRE D'ÉCOSSE

Elle ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



- Lorsqu'elle prend une tuile  elle obtient .
- Immédiatement après avoir obtenu une carte Lieu Évènement Emblématique, elle la retourne et obtient  (elle obtient toujours  par carte Événement pendant le décompte des Lieux Emblématiques).

RÈGLE DU CHÂTEAU DE DONAN :

Puisque MacNifique n'a pas de Territoire, le Château de Donan fonctionne différemment. Pour l'effet de l'événement du Château de Donan, vous pouvez activer n'importe quelle tuile sur le Rondel qui a un type qui pourrait être placé sur un Territoire.

CHRONIQUE 7 – ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Pendant la mise en place vous recevez 2 pions NAY. Tous les autres pions Vote sont retirés de la partie.

Les cartes Décompte ne sont pas piochées lorsqu'une tuile Personnage est posée. À la place, vous piochez au hasard 1 carte Décompte à la fin des phases de décompte 1, 2, et 3. Elles seront utilisées pour le décompte de fin de partie. À chaque fois que vous piochez une telle carte, vous pouvez défausser un pion NAY pour défausser la carte Décompte tout juste piochée, et en piocher une autre à la place.



Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

Lors du décompte final, lorsque vous utilisez les cartes Décompte, les valeurs concernées de MacNifique sont considérées comme suit :

Note : certaines valeurs comportent des demi-unités, pour éviter les égalités.

ANIMAL : 4 animaux.

BOIS & PIERRE : 4 ressources.

CHÂTEAUX AVEC ÉCOSSAIS : 4.

PLUS PETIT TERRITOIRE : son nombre de tuiles possédées moins 2

PLUS ÉLOIGNÉ : 4.

PLUS GRAND CARRÉ : 3,5x3,5 tuiles, ou 4x4 tuiles si vous jouez avec des Chroniques ou extensions qui ajoutent des tuiles au Territoire Initial (Chroniques 1, 3, 5, 6, 10, et 11).

SÉRIES COMPLÈTES : le nombre de séries possédées par MacNifique auquel on ajoute 1,5.

TUILES WHISKY : le nombre de tuiles possédées plus 1, plus encore 1 si vous jouez avec la Chronique 3.

TUILES ANIMAL RELIÉES : nombre de tuiles Animal possédées

TUILES DÉFAUSSÉES : le nombre de tuiles défaussées par MacNifique.

CHRONIQUE 8 – PENNY MOBS

Notez qu'à moins de jouer avec d'autres Chroniques qui ajoutent des Truands des Penny Mobs, ou de jouer avec la variante ci-dessous, il n'y aura qu'un minimum de 3 Truands des Penny Mobs.



1. Retirez de la partie les Truands suivants : Bruce McMail, Derek Anderson, Peggy McLaird, Fraser McStarve (Chronique 5), et Mairead McDenial (Chronique 9).
2. Posez les 3 Truands de départ en colonne.
3. Pendant la mise en place, MacNifique obtient des Sous de la même manière que vous.
4. Lorsque des Truands sont ajoutés, ajoutez-les au-dessus de la colonne dans un ordre aléatoire.

À la fin de chaque tour de MacNifique :

- À partir de son 4ème tour :
 - a) faites la somme des nombres dans les icônes Chronique des 4 dernières cartes Action.
 - b) S'il y a 1 Truand ou plus avec plus de Sous que cette somme, MacNifique prend le Truand avec le plus de Sous.
 - c) En cas d'égalité, elle prend celui situé le plus haut dans la colonne.
 - d) Lorsqu'elle prend un Truand, elle prend aussi les Sous posés sur lui.

Exemple : avec ces 4 cartes, MacNifique peut prendre un Truand avec au moins 5 Sous.



- Si tous les Truands ont moins de Sous que la somme des nombres des icônes Chronique, ou si MacNifique joue son 1er, 2ème, ou 3ème tour :
 - a) Elle pose 1 de ses Sous sur le Truand avec le moins de Sous.
 - b) En cas d'égalité, elle pose le Sou sur celui situé le plus haut dans la colonne.

Lorsque les cartes Action sont remélangées, prenez les jetons Point de Victoire inutilisés pour garder trace des nombres d'icône Chronique des 3 dernières cartes Action.

MacNifique compte son score de Sous comme vous, mais elle ne paye pas pour les Points de Victoire de ses Truands, et leurs capacités sont sans effet.

VARIANTE : TOUS LES TRUANDS

Au lieu de retirer de la partie les 5 Truands pendant la mise en place, utilisez ces règles pour ajuster leurs capacités :

- **Bruce McMail :** dès que MacNifique obtient une tuile ou , vous pouvez payer une Pièce à MacNifique pour prendre 1 ressource correspondante. Si la tuile produit plusieurs types de ressources, vous pouvez choisir laquelle prendre.
- **Derek Anderson :** vous devez placer la tuile que vous prenez sur votre Territoire Initial. Si vous prenez une tuile de Superposition, vous ne prenez pas de tuile supplémentaire, à la place vous suivez les règles de placement des tuiles de Superposition (mais elle n'est toujours pas activée).
- **Peggy McLaird :**
 - Les tuiles avec un jeton Peggy McLaird qui valent plus de Pièces que le nombre dans l'icône Chronique de la carte Action ne sont pas comptées dans la Distance de recherche de tuile.
 - Si MacNifique prend n'importe quelle tuile avec un jeton Peggy McLaird, vous obtenez autant de Pièces que sa valeur, et elle perd autant de Points de Victoire (sans descendre en-dessous de zéro).
- **Fraser McStarve :** MacNifique vous donne 1 de ses jetons Haggis pris au hasard.
- **Maired McDenial :** avant que MacNifique n'empile ses jetons Enchère, vous pouvez voler 1 de ses jetons Enchère. Elle ne pourra pas enchérir sur la carte Événement correspondante pendant ce tour.

CHRONIQUE 9 – FESTINS ET FOLIES



Lorsque vous posez les 5 cartes Événement face visible, faites-le aléatoirement en formant une ligne horizontale, et posez les jetons Enchère de MacNifique de gauche à droite dans l'ordre croissant au-dessus de chaque carte (de 1 à 5).

PHASE D'ENCHÈRE

Empilez vos jetons Enchère normalement. Puis suivez ces règles pour former la pile de jetons Enchère de MacNifique :

1. Pour chaque carte Événement, **de droite à gauche** :
 - a) Piochez 1 carte Action (mélangez la pile Action si besoin).
 - b) S'il y a un nombre dans l'icône Chronique de la carte Action, comparez-le avec le coût en ressources de la carte Événement. Si le nombre est supérieur ou égal au coût de ressources, déplacez le jeton Enchère posé au-dessus de la carte Événement à gauche de tous les jetons Enchère de MacNifique. Sinon, le jeton reste à sa place.
 - c) S'il n'y a pas d'icône Chronique avec un nombre, le jeton Enchère reste à sa place.
 - d) Défaussez la carte Action.
2. Pour les manches 1/2/3/4 prenez les 1/2/3/4 jetons Enchère de MacNifique les plus à gauche et empilez-les, en mettant le plus à gauche en haut de la pile, le deuxième le plus à gauche en deuxième place en partant du haut dans la pile, etc.
3. Défaussez tous les jetons Enchère de MacNifique qui n'ont pas été empilés.

Résolvez les Enchères normalement. MacNifique paye  par ressource dans le coût des cartes Événement sur lesquelles elle pose un Pion de Clan.

MacNifique peut payer jusqu'à 3/4/5/6 Points de Victoire par manche, pour les manches 1/2/3/4 respectivement. Elle ne peut pas payer plus de Points de Victoire que ce qu'elle possède.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

Exemple : pendant les Enchères de la manche 3, 5 cartes Événement avec les coûts de ressources indiqués sont disposées horizontalement, avec les jetons Enchère au-dessus d'elles :



Une carte Action par carte Événement est piochée, de droite à gauche.

1. La carte la plus à droite n'a pas d'icône Chronique avec un nombre, le jeton Enchère reste donc à sa place.
2. La deuxième carte depuis la droite a un nombre égal au coût de ressources de la carte Événement correspondante. Le jeton Enchère 4 est donc déplacé à gauche des autres.
3. Le jeton Enchère suivant reste à sa place.
4. Le jeton Enchère 2 est déplacé à gauche des autres (et donc à gauche du jeton Enchère 4), car le nombre de l'icône Chronique (3) est supérieur au coût de ressources (2).
5. Le jeton Enchère 1 reste à sa place car le nombre de l'icône Chronique (1) est inférieur au coût de ressources (2).

Puisqu'il s'agit de la manche 3, MacNifique empile les 3 jetons Enchère les plus à gauche, comme montré sur l'illustration.

Astuce : ce système fait que MacNifique enchérira d'abord sur les cartes les plus à gauche, et sur les cartes avec le plus petit coût de ressources.

PHASE DE DÉCOMPTE

MacNifique obtient le bonus des cartes Événement sur lesquelles elle pose des Pions de Clan.

- Les bonus des cartes Événement ne sont pris en compte que pour calculer les Points de Victoire de chaque catégorie.
- Lorsque les tuiles Priorité sont déplacées, faites-le sans compter ces bonus.
- De même, ces bonus ne comptent pas pour calculer les Points de Victoire supplémentaires pour les éléments sur le plateau de MacNifique.

CHRONIQUE 10 – DES PIERRES ET DES TRONCS



MISE EN PLACE

1. Utilisez le côté Auto MacNifique  du plateau Highland Games.
2. Auto MacNifique prend 1 seule tuile Champion de Clan.
3. Lancez le Dé pour déterminer la piste favorite de MacNifique. Un résultat de 1 indique qu'elle préfère la piste Lanceur de Tronc. Sinon elle préfère la piste Porteur de Pierre. Posez son marqueur Champion sous la piste correspondante.
4. Posez ses Champions de Clan (Lanceur de Tronc et Porteur de Pierre) au niveau 0 des pistes correspondantes sur le plateau Highland Games.

MacNifique obtient des récompenses légèrement différentes, indiquées aux extrémités gauche et droite du plateau. De plus, elle **ne peut pas** prendre les récompenses des niveaux 1 et 2 de la piste centrale. Elle obtient et utilise les autres récompenses comme vous.

MacNifique ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



Où  désigne n'importe quelle tuile de cette Chronique.

MacNifique ne paye pas de  pour prendre des tuiles avec un coût  et ne paye pas  pour prendre des tuiles avec des coûts .

Lorsque MacNifique prend n'importe quelle tuile lui faisant bénéficier d'une augmentation de niveau sur le plateau Highland Games  :

1. Elle avance **ses 2 Champions de Clan** une fois.
2. Si possible, elle prend la récompense de la piste centrale au niveau de son Champion de Clan sur sa piste préférée.
3. Elle change sa piste préférée en retournant son marqueur Champion et en le déplaçant sous la nouvelle piste préférée.
4. S'il s'agit d'une tuile Tournoi, retirez-la de la partie.

Lorsqu'elle place n'importe quelle tuile sur la pile à côté de son plateau, elle avance son Champion de Clan de sa piste préférée.

PHASE DE DÉCOMPTE

Au début de chaque phase de décompte, si elle n'a pris aucune récompense de la piste centrale, elle essaye d'en prendre une à cet instant, en commençant par son Champion de Clan le plus avancé.

Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

Les bonus des jetons Modification de Score ne sont pris en compte que pour calculer les Points de Victoire de chaque catégorie. Lorsque les tuiles Priorité sont déplacées, faites-le sans compter ces bonus. De même, ces bonus ne comptent pas pour calculer les Points de Victoire supplémentaires pour les éléments sur le plateau de MacNifique.

Les Points de Victoire obtenus grâce aux jetons Popularité n'ont pas d'effet sur les tuiles Priorité.

Tout jeton Popularité obtenu par MacNifique est posé sur son plateau, et compté pour calculer les Points de Victoire supplémentaires pour les éléments sur le plateau.

Tuiles Spectateur  – posez-les dans la zone des tuiles Personnage près de son plateau. Elles ne lui font pas obtenir  et ne font pas poser de Pion de Clan sur le Plateau de Clan.

Statue de la Place Centrale  – Lorsqu'elle Échange au cours de la phase de décompte, MacNifique obtient  sans dépenser de Pierre . Cela est possible même s'il ne lui reste plus de Pierre.

CHRONIQUE 11 – PROJETS ET PROSPÉRITÉ

MacNifique ajoute ces règles lors du choix de la tuile :



Où  désigne n'importe quelle tuile Dessin ou Monument de cette Chronique.

Comme pour les autres tuiles, elle ne paye pas le coût ni n'obtient les bénéfices immédiats indiqués sur la tuile. Elle obtient le bénéfice du type de tuile, comme l'explique ses règles. De plus, elle obtient .

Pour les doubles-tuiles, elle obtient le bénéfice des types de tuile des deux parties (ils sont identiques sur les deux faces).

À part pour les tuiles  et , les tuiles de cette Chronique sont retirées de la partie après avoir accordé leurs bénéfices, et ne comptent pas dans la taille de son Territoire.

CHRONIQUE 12 – SOLITAIRE (AUTOMA)

Ceci **est** la Chronique 12.

CHRONIQUE A – CE QUI RÔDE SOUS LA SURFACE

Nessie n'influence pas le déplacement du Pion de MacNifique. À chaque fois que son Pion dépasse Nessie, lancez deux fois le Dé au lieu de piocher une carte. Elle obtient autant de Points de Victoire que la somme des résultats. MacNifique obtient ces Points de Victoire, pas Nessie.

Une des cartes contient une règle pour effectuer un échange de ressources entre les joueurs. Cette règle est ignorée. Les autres effets de la carte sont joués normalement.



Chronique 12 „ Solitaire (Automa)

CARTES DE CHEMIN DE CLAN

Carte de Clan Imprimée

Carte avec les Blasons de Clan



Les Chroniques 9-11 apportent de nouveaux clans avec les Blasons de Clan posés sur les Domaines imprimés. La carte de droite indique le chemin à suivre pour les marqueurs, empruntant toutes les cases possibles. Lorsque vous déplacez les marqueurs, ignorez simplement les cases inutilisées.

Contenu Supplémentaire pour les Chroniques du Jeu de Base

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE POUR LA CHRONIQUE 6

Nouveau Fort George

Le Fort George est une forteresse du 18ème siècle près d'Ardersier, au nord-est d'Inverness. Elle a été construite pour contrôler les Highlands après les rébellions jacobites de 1745, remplaçant le fort précédent à Inverness qui tenait ce rôle depuis 1715. Le travail commença en 1748 pour s'achever en 1769. Le budget initial de 92.673£ s'envola jusqu'à dépasser 200.000£, un chiffre considérable à cette époque. Ironiquement, la nouvelle forteresse n'a jamais été attaquée, elle est restée en excellent état jusqu'à nos jours.

Effet de l'Événement : Remettez immédiatement n'importe quel nombre de Moutons dans la réserve pour obtenir 3 Points de Victoire par Mouton.

Château de Stirling

Un des plus grands et plus importants d'Écosse, le château de Stirling se tient au sommet de Castle Hill, protégeant jusqu'en 1890 l'aval de la rivière Forth. Il a été assiégé au moins huit fois, y compris pendant les guerres d'Indépendance, la dernière tentative infructueuse étant celle de Bonnie Prince Charlie en 1746. Avant l'Union, le Château de Stirling était un choix de résidence populaire pour la royauté écossaise, plusieurs rois et reines y sont nés, y ont été couronnés, ou y sont décédés. Marie Stuart y a notamment été couronnée à l'âge de 9 mois.

Effet de l'Événement : Si vous possédez Robert Ier ou Marie Stuart, vous obtenez 4 Points de Victoire. Obtenez 8 Points de Victoire si vous possédez les deux.

Contenu Supplémentaire pour les Chroniques du Jeu de Base

Château de Glamis

Glamis se situe sur les vastes et fertiles terres de la vallée de Strathmore, près de Forfar, siège du comté d'Angus. Le château est au cœur d'un domaine de plus de 57 kilomètres carrés, où circulent deux cours d'eau. Un arboretum surplombant l'un d'eux accueille des arbres du monde entier, pour certains d'essences rares et multiséculaires.

De nombreuses légendes courent sur le château de Glamis, la plus célèbre étant celle du Monstre, enfant affreusement difforme d'une famille résidant au château, enfermé toute sa vie durant, et dont les chambres auraient été murées après sa mort.

Effet de l'Événement : Remettez immédiatement 1 Écossais dans la réserve pour obtenir 5 Points de Victoire.

Pont du Forth

Le pont du Forth est un pont ferroviaire à poutres en porte-à-faux qui franchit le Forth à l'est de l'Écosse. Sa construction débuta en 1882, et il fut inauguré le 4 mars 1890 par le duc de Rothesay, le futur Édouard VII. Conçu par les ingénieurs anglais Sir John Fowler et Sir Benjamin Baker, il est considéré comme un des symboles de l'Écosse (et choisi en 2016 comme la plus grande merveille écossaise créée par l'homme). Il fait également partie du patrimoine mondial de l'UNESCO. Il s'agit d'un pont cantilever, dont la démonstration technique a été illustrée en 1887 quand le contremaître japonais Kaichi Watanabe a été immortalisé, suspendu entre Fowler et Baker assis sur des chaises. Les ingénieurs représentaient les bras du pont avec leurs bras tendus par la tension, et les pieds de chaise les poutres de soutien.

Effet de l'Événement : Activez toutes vos tuiles Rivière.

Note : chaque tuile ne peut être activée qu'une fois par tour.

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE POUR LA CHRONIQUE 8



Mairéad McDenial (B)

Vous pouvez activer McDenial une fois par partie, avant le début des Enchères. McDenial vole 1 jeton Enchère de votre choix à chaque autre joueur. Vous annoncez à haute-voix un nombre, et les jetons correspondants de chaque joueur sont mis de côté. Les joueurs affectés ne peuvent pas enchérir avec ce jeton, mais peuvent toujours empiler jusqu'à 3 autres jetons. Les joueurs reprennent leur jeton Enchère mis de côté à la fin de la phase d'enchère.



Irving McGlory (S)

Vous pouvez activer Irving McGlory une fois par partie, pendant votre tour. Ce tour, lorsque vous montez d'un niveau sur le plateau Highland Games, vous pouvez prendre la récompense de la piste centrale même si vous avez déjà pris une telle récompense pendant cette manche. Cela signifie que vous pouvez poser un deuxième Pion de Clan et prendre une deuxième récompense de la piste centrale. Mais vous ne pouvez prendre que la récompense du niveau que vous venez d'atteindre, et uniquement une récompense si elle n'a pas déjà été prise.



Tamlin McSwitch (B)

Vous pouvez activer Tamlin McSwitch une fois par partie, pendant votre tour. Lorsque vous le faites, vous pouvez déplacer 1 de vos tuiles (pas une double-tuile) sur un autre emplacement légal de votre Territoire. Aucune tuile n'est activée avec ce déplacement. La nouvelle disposition du Territoire doit respecter les règles habituelles, mais la tuile déplacée peut ne pas être adjacente à un Écossais. En cas de tuiles superposées (tuile de Superposition ou tuile Monument), déplacez toutes les tuiles empilées. Les doubles-tuiles ne peuvent pas être déplacées de cette manière, même en cas de superposition.

Crédits et Remerciements

De nombreuses personnes sont impliquées dans la réalisation de ce jeu, et nous voulons toutes les remercier.

Glen More II : Chroniques a été conçu par Matthias Cramer.

Chronique IX – Festins et Folies

Conception : Rüdiger Dorn
Édition : Dr. Hans Joachim Höh

Chronique X – Des Pierres et des Troncs

Conception : Jonathan «Jonny Pac» Cantin
Édition : Dr. Hans Joachim Höh

Chronique XI- Projets et Prospérité

Conception : Dr. Hans Joachim Höh, Steffen Rühl, Liv Witkavel

Chronique XII – Solitaire

Conception : Morten Monrad Pedersen, David Studley
Conception Supplémentaire : Lines J. Hutter
Édition : Rick Scholes

Glen More II : Highland Games

Conception : Dr. Joachim Höh, Steffen Rühl
Directeur de Publication : Dr. Joachim Höh
Production : Nils Herzmann
Directeur Artistique : Daniel Müller
Illustrateurs : Hendrik Noack
Service Client : Liv Witkavel
Relecteurs : Dominik Zöllner, Jan Flender, Liv Witkavel

Remerciements Spéciaux :

Steven Aramini, Ellen Burdyna, Matthias Cramer, Jan Cronauer (Cron), Kevin Delp (Tantrum House), Danny Devine, Rüdiger Dorn, Franziska Elsner, Christian Flender, Marisa Flender, Richard Ham (Rahdo), Johannes Jaeger (Hunter), Thomas List, MeepleTown (John & Dean), Jonny Pac, Morten Monrad Pedersen, Karsten Schulmann, David Studley, Tom Vasel (The Dice Tower), Liv Witkavel, Lee Witkavel, Jutta Witkavel.

Nous tenons à remercier en particulier tous nos contributeurs de Kickstarter, qui ont rendu cette extension possible !

Testeurs :

Michail Alesinski, Steven Aramini, Matthias Bordach, Bettina Brennecke, Greg Cantin, Danny Devine, Jan Flender, Seth Ford, Max Hoffmann, Birgit Langley, Ansgar Ludwig, Martin Muhr, Christian von Nethen, Laurin Schürer, Jack Roof, Kevin Russ, Inga Schweitzer, Holger Siefke, Stefan Steup, Peter Vaughan, Drake Villareal, Jutta Witkavel, Liv Witkavel, Timothy S Wright, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb, Dominik Zöllner.

Testeurs principaux du mode solo :

Heiko Bernhörster, Julien Duprié, Jamie Erskine, Steve Harrington, Jon Healey, Tyler McKinnon, Ben L. Montgomery, Nicolas Papat, Rebekka Rau, Tim Rushby, Jerry Santos, Dimitris Xenodochiaris.

Testeurs du mode solo :

Allen Ballman, Casey Bayer, Jon Bell, Mirko Biagi, Bob Buechler, David Churn, Dan Cunningham, Jeff Cunningham, Ryan Dawson, Jonathan Dodd, Kevin Eastwood, Milo Goldman, Kurt Hoelscher, Susan Jackson, Conrad Josko, Peter Klocke, Wojciech Kosicki, Mark LaCroix, Larry Lawrence, Josh Liss, Dirk Nickisch, John Noblitt, Julian Ossent, Frédéric Pagé, Gary Perrin, Alessandro Ramelli, Ernst-Jürgen Ridder, Leo Samouilidis, Lindsey Saxton, Christoph Schmidt, Matthew Simpson, Godwin Solcher, Anthony Torsoh, Chris Wray.

Version française : Super Meeple
Traduction française : Arnaud Zannier

Super Meeple remercie les lecteurs David Besse, Quentin Carrette, Mathieu Doublet, Bertrand Emmanuel, Thierry Guquet, Gaël Lamay, Mike Moreira, Yann Perron et Grégory Sévin.