



La deuxième extension
du célèbre jeu de placement
de tuiles d'Alexander Pfister
& Andreas Pelikan

Il est impossible de gagner la lutte pour la domination de l'île sans de puissants alliés. Comme tout roi avisé le sait, la puissance ne se mesure pas uniquement par la force et la richesse... il s'agit également de bénéficier du soutien des chefs spirituels locaux. Ralliez les druides à votre cause et récupérez le pouvoir de leurs sites sacrés à votre profit !

CONTENU



1 plateau
Dolmen



10 tablettes de pierre



9 pièces d'or
supplémentaires



5 tuiles 50/100



6 nouvelles tuiles Score



36 tuiles Druides
(au verso violet)

Important ! Ne placez pas
les tuiles de cette extension
dans le sac du jeu de base.

Jouer avec l'extension Journeyman

L'extension Druides peut être jouée avec le jeu de base seul, ou bien avec l'extension Journeyman. Référez-vous à ces cadres colorés pour consulter les changements de règles requis pour jouer avec l'extension Journeyman.

Auteurs : Alexander Pfister & Andreas Pelikan - **Développement :** Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert - **Illustrations :** Klemens Franz
Conception graphique : atelier198 - **Traduction :** Antoine Prono - **Relecture :** Gersende Cheylan



www.funforge.fr

© 2018 Funforge s.a.r.l.,

Tous droits réservés pour l'édition française.

Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

© 2018 Lookout GmbH - Elsheimer Straße 23 - 55270 Schwabenheim - Germany



www.lookout-games.de

MISE EN PLACE

La mise en place est la même que celle du jeu de base. Ajoutez les tuiles Score et les nouvelles pièces d'or au jeu de base.

Placez le plateau Dolmen et les tuiles Druide à proximité du plateau du jeu de base. Tirez 5 tuiles au hasard et placez-les face visible sur les 5 cases du plateau Dolmen (marqués de 0 à 4 pièces d'or).

Mettez de côté les 10 tablettes de pierre et les marqueurs 50/100. Lorsque vous atteignez 50 PV, prenez une tuile 50/100 et placez-la face 50 visible. Lorsque vous atteignez 100 PV, retournez-la sur la face 100.



NOUVELLE PHASE D'ACHATS

L'extension Druides propose un léger changement lors de la Phase Acheter une tuile (Phase 4) des règles de base. Cette phase est maintenant divisée en deux tours d'achat. Le déroulement de cette phase est rappelé sur la partie droite du plateau Dolmen.

Premier tour d'achat : vous achetez une tuile Terrain à un adversaire, comme dans le jeu de base.

Si un joueur a débloqué la tuile bonus Double Achat, il peut acheter une seconde tuile à un adversaire. Cela fait toujours partie du premier tour d'achat.

Second tour d'achat : en commençant par le premier joueur, vous pouvez **acquérir une tuile supplémentaire :**

- **soit en achetant une tuile Druide depuis le plateau Dolmen.** Les tuiles Druides sont des tuiles Terrain comme les autres, mais elles ont presque toutes une tablette ou un parchemin indiqués dessus. Les tablettes permettent de bénéficier d'effets utilisables jusqu'à la fin du jeu, tandis que les parchemins suivent les règles du jeu de base.
- **soit en achetant une tuile Terrain depuis le sac.**

Vous n'êtes pas obligé d'acheter une tuile lors d'un tour d'achat. Même si vous n'achetez pas de tuile au premier tour d'achat, vous pouvez en acheter une au second tour.



ACHETER UNE TUILE DRUIDE DEPUIS LE PLATEAU DOLMEN

Les tuiles du plateau Dolmen ont un coût spécifique basé sur deux valeurs :

- un coût **fixe** indiqué dans la pierre en haut à gauche de chaque tuile Druide (de 0 à 8 or), et
- un coût **supplémentaire** qui dépend de l'endroit où la tuile se trouve sur le plateau Dolmen (de 0 à 4 or).

Les illustrations du plateau Dolmen vous rappellent ces deux valeurs (*ne vous souciez pas des flèches*).

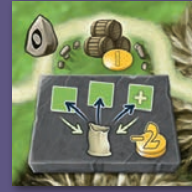
Payez le coût de la tuile à la réserve, puis récupérez-la derrière votre écran. Les tuiles gagnées lors de la phase d'achats seront ajoutées à votre territoire en phase 5 (Construire) comme d'habitude.



Exemple : la tuile la plus à gauche coûte $3+4=7$ or. La tuile la plus à droite est gratuite car son coût de base est de 0, et que la case la plus à droite n'a pas de coût supplémentaire.

Les tablettes de pierre des tuiles Druides

Lorsque vous ajoutez à votre territoire une tuile Druide ayant une tablette de pierre, prenez la tablette correspondante dans la réserve et placez-la près de votre écran. La tablette vous accorde un effet spécial que vous pourrez exercer dès la prochaine manche, et ce jusqu'à la fin de la partie (voir *Tuiles Druides avec une tablette*, ci-dessous).



Après avoir acheté une tuile Druide, décalez les tuiles restantes d'un cran vers la droite sur le plateau Dolmen et placez une nouvelle tuile sur la case la plus à gauche (qui coûte 4 or).

ACHETER UNE TUILE DEPUIS LE SAC

Lors de la seconde phase d'achats, au lieu d'acheter une tuile Druide depuis le plateau Dolmen, vous pouvez payer **5 or** et piocher **deux tuiles** dans le sac. Choisissez une tuile et remettez l'autre dans le sac. L'illustration de la partie gauche du dolmen vous rappelle cette possibilité.



FIN DE LA MANCHE

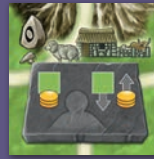
À la fin de chaque manche (après la phase 6), retirez la tuile placée sur la case 0 or, et décalez vers la droite toutes les tuiles Druide du plateau Dolmen. Puis, piochez une nouvelle tuile pour combler la case la plus à gauche.

APERÇU DES NOUVELLES TUILES

TUILES DRUIDE AVEC UNE TABLETTE



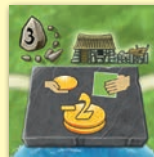
Choisissez un parchemin de votre territoire et marquez ses points. Le fait que le parchemin soit dans une zone complétée ou non n'a pas d'importance. Comptez toujours le parchemin comme si la zone n'était pas complétée. Si vous avez les deux exemplaires de cette tablette, vous pouvez désigner le même parchemin pour les deux. Vous pouvez donc marquer jusqu'à 4 fois le même parchemin : une fois par tablette, et deux fois s'il est dans une zone complétée.



À votre tour de jeu, à la fin du premier tour d'achats, vous pouvez acheter une des tuiles que vous avez mise en vente en payant à la banque l'or assigné à cette tuile. De plus, vous pouvez aussi acheter une tuile à un adversaire. Si vous avez les deux exemplaires de cette tablette, vous pouvez acheter les deux tuiles que vous avez mises en vente à votre tour.



Lors du second tour d'achats, lorsque vous achetez une tuile Terrain depuis le sac, vous payez 2 or de moins (donc 3 au lieu de 5) et vous piochez trois tuiles au lieu de deux. Choisissez-en une et remettez les deux autres dans le sac. Si vous avez les deux exemplaires de cette tablette, vous payez 4 or de moins (donc 1 or uniquement), et vous pouvez choisir une tuile parmi quatre.



Lorsque vous achetez une tuile à un adversaire, vous payez 1 ou 2 or de moins (suivant ce qui est indiqué sur la tuile). Cette règle ne s'applique pas lorsque vous achetez vos propres tuiles ni pendant le second tour d'achats. Si vous avez plusieurs tablettes de ce type, leur effet se cumule et vous payez encore moins (avec un minimum de 0). Votre adversaire récupère toujours au moins l'or qu'il avait assigné à sa tuile.

Cette tablette fonctionne aussi si vous achetez une seconde tuile grâce à la tuile bonus «Double Achat». Avec la tuile «La banque paie», la banque paie uniquement ce que vous auriez payé.

TUILES DRUIDE AVEC UN PARCHEMIN

Les parchemins fonctionnent comme dans le jeu de base.



1 PV pour chaque **pâturage** ou **zone montagneuse** ou **zone d'eau complétée(e)**.

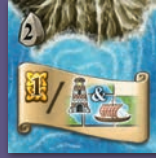


2 PV pour chaque set de **broch**, **ferme** et de **phare**.

Chaque bâtiment ne peut faire partie que d'un seul set.



1 PV pour chaque groupe de **2 tuiles** sur votre **route la plus longue**. Seule la route continue la plus longue compte. Elle n'a pas besoin de partir du château. Les branches de la route ne comptent pas. Chaque tuile ne peut être comptée qu'une seule fois, même si la route passe deux fois dedans.



1 PV pour chaque **zone d'eau avec un phare** et un **bateau**.

La zone d'eau n'a pas besoin d'être complétée. Une zone d'eau ne peut être comptée qu'une seule fois, même si elle contient plusieurs phares et plusieurs bateaux.



1 PV pour chaque tranche de 5 pièces d'or.

Les points de ce parchemin s'ajoutent à ceux que rapporte normalement l'or à la fin du jeu.



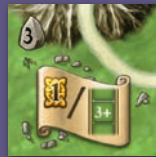
1 PV pour chaque set de **mouton** et de **bétail**.

Chaque animal ne peut faire partie que d'un seul set.



3 ou 4 PV (suivant ce qui est indiqué sur la tuile).

Ces PV peuvent être doublés comme d'habitude.



1 PV par **ligne** ou par **colonne d'eau** moins 3 tuiles adjacentes.

NOUVELLES TUILES SCORE



½ PV par **bord extérieur de tuile d'eau** dans votre territoire (arrondi à l'inférieur).



2 PV pour chaque **tête de bétail du plus grand troupeau** de votre territoire. Un troupeau est formé de têtes de bétail qui partagent le même pâturage.



5 PV pour le joueur qui a le **plus de phares**, et 2 PV pour le second. Suivez les règles classiques pour départager les égalités (voir Tuiles Score similaires du jeu de base).



2 PV pour chaque tuile de la **diagonale** la plus longue de votre territoire, peu importe son sens. Une diagonale peut avoir des trous.



2 PV pour chaque tuile de votre plus grande **zone montagneuse complétée**.



Entre deux rives : 3 PV pour chaque **ferme** de votre territoire imprimée sur une tuile qui fait partie d'une **zone d'eau complétée**.