

ANDREAS STEDING

STROGANOV

TURUKHAN

ILLUSTRATIONS DE MACIEJ JANIK





INTRODUCTION

Les Promyshlenniks étaient des artels sibériens indigènes, c'est-à-dire des travailleurs indépendants issus en grande partie de la classe des serfs d'État et des citoyens, qui participaient au commerce des fourrures en Sibérie, dans les régions maritimes et, plus tard, dans les régions russo-américaines.

En 1607, un groupe de ces promyshlenniks et commerçants mangazéens descendit le **Turukhan** jusqu'à son confluent avec l'Ienisseï, où ils établirent le zimovie (avant-poste d'hiver) de Turukhansk. En 1610, les hommes de Turukhansk avaient atteint l'embouchure de l'Ienisseï et l'avaient remonté jusqu'au Sym.

Turukhan entraîne les joueurs dans de nouveaux voyages à travers les vastes étendues sauvages de la Sibérie. Cette extension se compose de 4 modules différents que vous pouvez combiner entre eux à votre guise, afin d'ajouter de nouvelles façons de jouer (et de gagner) à Stroganov.

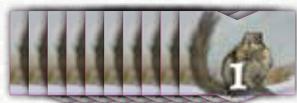
SURPLATEAU

Turukhan vient avec un surplateau que vous pouvez placer sur la section centrale d'aide de jeu du plateau de jeu ; il intègre de nouvelles actions pour les différents modules du jeu.



MODULE 1 : LES TAMIAS ET LE MARCHAND AMBULANT

MATÉRIEL



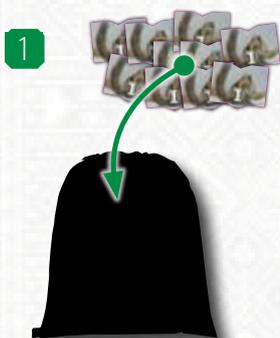
10 jetons fourrure de Tamia



4 tuiles Marchand Ambulant

MISE EN PLACE

- 1 Lors de l'étape 4 de la mise en place standard, ajoutez les 10 tuiles fourrure de tamia dans le sac.
- 2 À la fin de la mise en place, placez **une** tuile marchand aléatoire dans la deuxième région. Mettez les autres tuiles marchand dans la boîte car elles ne seront pas utilisées dans cette partie.



MÉCANIQUE DE JEU

Comme l'indique leur valeur de 1, les tamias sont plus une nuisance qu'autre chose pour les promyshlenniks. Néanmoins, ils suivent les mêmes règles que les autres fourrures, c'est-à-dire qu'ils peuvent être chassés, échangés sur le marché, transformés en fourrure joker en payant une pièce, etc.

Le principal avantage des fourrures de tamia est qu'elles peuvent être vendues au **marchand ambulant**, qui commence dans la région 2 et traversera la Sibérie au cours du jeu.

Si votre Cosaque ou votre avant-poste se trouve dans la même région que le marchand ambulant, vous pouvez utiliser une **action avancée** pour interagir avec lui. Vous pouvez lui offrir une ou deux fourrures de tamia pour obtenir le bonus indiqué sous la flèche correspondante sur la tuile. Une action avancée permet un seul échange. Si vous voulez faire plus d'échanges, c'est possible mais chacun

d'entre eux nécessite une action avancée supplémentaire.

Remettez les fourrures de tamia vendues dans le sac comme d'habitude.

En hiver, à la fin de phase 3, le marchand ambulant **se déplace d'une région vers la droite**.

Exemple

Lors de la manche 3, le marchand ambulant se trouve dans la région 4. **Vladimir** a son avant-poste dans cette région et décide d'échanger des fourrures de tamias avec le marchand. Il paie 2 tamias et reçoit 3 PV et 8 chevaux.



MODULE 2 : PLAN DE CHASSE

MATÉRIEL



6 tuiles Plan de Chasse

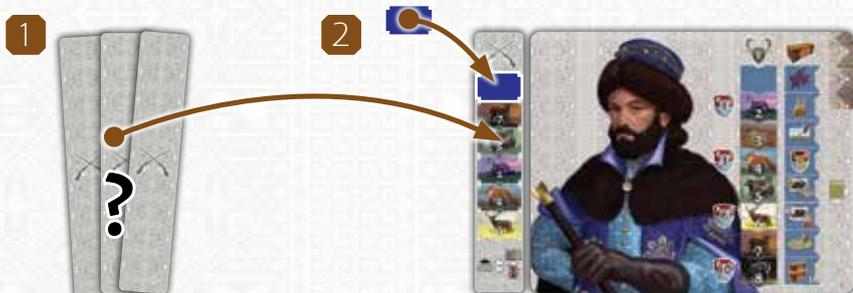


4 pions Plan de Chasse*

*dans les 4 couleurs des joueurs

MISE EN PLACE

- 1 Lors de l'étape 16 de la mise en place, **distribuez également une tuile plan de chasse aléatoire face visible** à chaque lot de carte souhait du Tsar et de jeton fourrure. Mettez les plans de chasse restants dans la boîte de jeu car ils ne seront pas utilisés au cours de cette partie.
- 2 Une fois les lots sélectionnés, chaque joueur place sa tuile plan de chasse à côté de son plateau de joueur, avec son pion sur la case de départ du plan.



MÉCANIQUE DE JEU

Les joueurs seront récompensés par le tsar lorsqu'ils auront chassé les animaux dans l'ordre indiqué sur leurs plans de chasse respectifs. Chaque fois qu'un joueur chasse une fourrure du prochain animal indiqué sur son plan de chasse, il peut déplacer son pion sur la case suivante. **Notez que la fourrure doit être acquise par la chasse ; aucun autre moyen d'acquérir une fourrure ne permet de déplacer le pion plan de chasse.**



Lorsqu'un joueur souhaite **réaliser un souhait du Tsar**, il peut utiliser les étapes de son plan de chasse pour en réduire le coût. Pour chaque case que le joueur fait parcourir en sens inverse à son pion plan de chasse, le nombre de fourrures non

entourées de rouge nécessaires est réduit de 1. Les fourrures entourées de rouge ne peuvent pas être réduites de cette façon et doivent être payées en totalité.

Exemple

Maria vient de chasser une fourrure de zibeline et avance son pion plan de chasse d'une case. Elle a maintenant avancé son marqueur de 4 cases. Elle décide de réaliser un souhait du Tsar qui nécessite 5 élans. Elle n'a que 2 élans dans sa zone de jeu, elle remonte donc son pion plan de chasse de 3 cases et parvient à satisfaire le souhait du Tsar de cette façon. Elle paie une fourrure d'élan et garde l'autre. Elle place alors la carte face visible devant elle.



MODULE 3 : NOUVELLES TUILES CONTRÉE

MATÉRIEL



4 Tuiles Contrée (A)



4 Tuiles Contrée (B)

MISE EN PLACE

- 1 Lors de l'étape 2 de la mise en place, ne distribuez pas de tuiles contrée aux derniers emplacements des régions quatre et cinq. Au lieu de cela, distribuez deux tuiles A aléatoires de cette extension en gardant les deux restantes à portée de main.
- 2 Placez la tuile tigre sur la dernière tuile contrée normale au lieu de la tuile contrée spéciale.
- 3 Mélangez les tuiles B de cette extension et placez-les à côté du plateau de jeu dans une pioche. Placez les tuiles A restantes par dessus les tuiles B.



MÉCANIQUE DE JEU

Les tuiles contrée spéciales peuvent être achetées de la même manière que les autres tuiles. Les tuiles A **confèrent un bonus** tout au long de la partie, tandis que les tuiles B donnent des bonus plus intéressants vers **la fin de la partie**.

Les tuiles A présentent toutes des *personnages* et sont considérées comme des contrées **jokers**. Dans le cadre des jeux de tuiles contrée - **et uniquement dans ce cadre** - les tuiles peuvent remplacer n'importe quel type de contrée : forêt, marais, steppe ou montagne.

Les tuiles B sont toutes d'un cinquième type de contrée, à savoir les "*lieux sacrés*". Elles comptent comme un type de contrée distinct lors du décompte des jeux de tuiles contrée que vous avez collectés au cours de la partie. Si cela vous permet de



créer des jeux contenant les 5 types de contrée, ces jeux valent **10 PV**.

Lorsque les tuiles contrée sont ajoutées lors de la phase d'entretien, utilisez toujours des tuiles spéciales pour **les emplacements les plus à droite des zones 4 et 5**, comme vous l'avez fait lors de la phase de mise en place.

Avant de remplir les tuiles à la fin de l'année 2, **retirez d'abord toutes les tuiles A** du jeu. Remplacez les tuiles A présentes sur le plateau par des tuiles B. Remettez les fourrures qui se trouvaient sur les tuiles A dans le sac, puis remplissez les tuiles B de fourrures comme d'habitude.

Les tuiles tigre ne sont jamais placées sur des tuiles spéciales. Au lieu de cela, placez une tuile tigre sur la tuile paysage ordinaire la plus à droite dans la zone 5. S'il n'y a pas de tuiles ordinaires dans la zone 5, aucune tuile tigre n'est placée.

ANNEXE

TUILES CONTRÉE PERSONNAGE (A)



Vendeur : Lors de l'acquisition de cette tuile, prenez une fourrure dans le sac (piochez-en 2, choisissez-en 1 comme d'habitude) et placez-la sur cette tuile contrée. A partir de maintenant, les fourrures de ce type peuvent être utilisées comme fourrures jokers (par vous uniquement).



Chasseur : Lorsque vous effectuez l'action "Recevoir un trophée", vous pouvez payer **n'importe quelle** fourrure pour avancer d'une case sur la piste des trophées. Pendant l'hiver, vous bénéficiez d'une action "Recevoir un trophée" immédiatement après avoir reçu votre revenu de chevaux.



Guide : Lorsque vous réalisez une deuxième action avancée, vous pouvez **payer n'importe quelle fourrure** au lieu d'utiliser une fourrure correspondant à la **fourrure de la région** dans laquelle l'action avancée est réalisée.



Éleveur de chevaux : Désormais, vous ne payez plus que 3 chevaux lors de l'achat d'une fourrure au marché au lieu des 5 chevaux habituels.

TUILES CONTRÉE LIEUX SACRÉS (B)



Forêt primitive : Lorsque vous la prenez, puis à nouveau au début de chaque été, vous pouvez dépenser 1 bannière pour obtenir 2 fourrures du sac (pour chacune d'elles, piochez-en 2 et gardez-en 1 comme d'habitude). A la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque fourrure dans votre réserve personnelle (au lieu du taux d'échange habituel de 2 fourrures pour 1 PV).



Rocher du tigre : Lorsque vous la prenez, puis à nouveau au début de chaque été, vous pouvez dépenser 1 bannière pour obtenir une tuile tigre. A la fin de la partie, chaque tuile tigre inutilisée dans votre réserve personnelle rapporte 3 PV (au lieu des 2 PV habituels par tuile tigre).



Mine d'argent : Lorsque vous la prenez, puis à nouveau au début de chaque été, vous pouvez dépenser 1 bannière pour obtenir 2 pièces. A la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque pièce de votre réserve personnelle (au lieu du taux d'échange habituel de 2 pièces pour 1 PV).



Colonie de yourtes : Lorsque vous la prenez, prenez n'importe quelle yourte marquée "A" et placez-la sur cette tuile. Immédiatement et au début de chaque été, vous pouvez dépenser 1 bannière pour utiliser cette yourte. A la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque 2 points d'histoire restants, arrondis à l'inférieur (au lieu du taux d'échange habituel de 4 points d'histoire pour 1 PV).

MODULE 4 : DIPLOMATIE

MATÉRIEL



1 plateau de jeu Diplomatie



4 pions Diplomatie*



4 tuiles Type de Contrée



10 tuiles Diplomatie

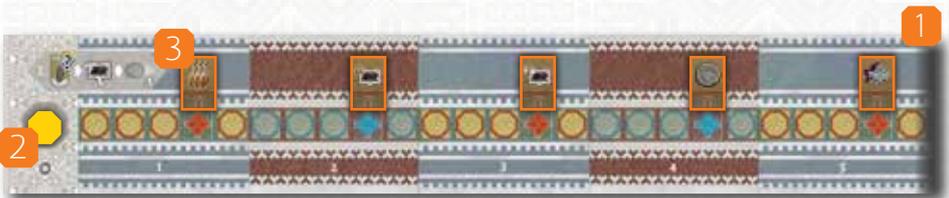


5 tuiles Bonus piste diplomatie

**dans les 4 couleurs des joueurs*

MISE EN PLACE

- 1 Après la mise en place standard de la partie, placez le plateau de jeu Diplomatie sous le plateau de jeu.
- 2 Chaque joueur place son pion diplomatique sur la case "o" de la piste diplomatique.
- 3 Placez aléatoirement les tuiles bonus, face visible, sur les cases indiquées.
- 4 Piochez au hasard une tuile type contrée et placez-la face visible dans l'espace indiqué. Remettez toutes les autres tuiles type de contrée dans la boîte de jeu car elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.
- 5 Placez une tuile diplomatique sur chaque tuile de contrée du plateau qui correspond à la tuile type de contrée. Cela indique que la diplomatie peut être menée à ces endroits.



MÉCANIQUE DE JEU

Le Tsar a des projets spéciaux pour les habitants de certaines régions de Sibérie.

Après avoir déplacé votre Cosaque au début de votre tour, si votre Cosaque termine son déplacement sur une tuile contrée sur laquelle se trouve une tuile diplomatie, **vous pouvez faire de la diplomatie avec la population locale**, en lui donnant une fourrure en gage de bonne volonté. Cela ne compte **pas** comme une action, mais ne peut être fait qu'immédiatement après avoir effectué le déplacement, avant de continuer son tour.

Pour ce faire, placez la fourrure que vous avez donnée sur le côté droit de la tuile contrée sur laquelle se trouve votre Cosaque. Attention à ne pas la mélanger avec les fourrures de gauche. Ces fourrures données représentent une richesse pour la population locale et ne peuvent pas être chassées. Lorsqu'un joueur veut acquérir une tuile contrée sur laquelle se trouvent ces fourrures "données", il doit payer une fourrure supplémentaire pour chaque fourrure donnée (comme si elles se trouvaient dans la colonne de chasse à gauche). Le joueur reçoit également tous ces jetons fourrure en guise de compensation, comme d'habitude.

En donnant une tuile fourrure, vous avancez d'autant de cases sur la piste de diplomatie que la valeur de la fourrure que vous venez de donner.

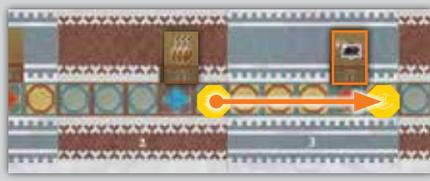


Chaque fois que vous atteignez ou dépassez l'une des cinq tuiles bonus, vous recevez immédiatement le bonus représenté.

Exemple

Mavra déplace son Cosaque sur cette tuile contrée, qui correspond à la tuile type de contrée sur le plateau de diplomatie. Elle décide de faire de la diplomatie avec les habitants et offre un jeton fourrure de glouton de valeur 5.

Elle avance maintenant son pion diplomatie de 5 cases et dépasse une tuile bonus. Elle reçoit un jeton fourrure de son choix sur le marché.



Les cases de la piste occupées par des pions d'autres joueurs sont sautées et ne comptent PAS comme une case. Si vous atteignez la dernière case de la piste, ou si toutes les cases restantes devant vous sont déjà occupées, laissez votre pion sur la case disponible la plus à droite. Cela signifie qu'il ne peut y avoir deux pions au même endroit.

Exemple 1

Maria offre un jeton Renard de valeur 4. Elle déplace son pion de quatre cases vers la droite, mais la case sur laquelle elle est censée terminer son mouvement est occupée par **Vladimir**. La prochaine case est occupée par le pion de **Mavra**. Elle saute donc également cette case et parvient à terminer son mouvement dans la zone de valeur 6.



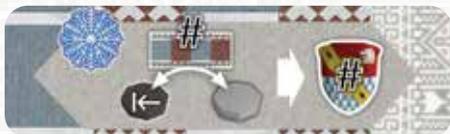
Exemple 2

Vladimir vient d'offrir un lapin de valeur 3 et déplace son pion diplomatie de 3 cases, mais les 2 dernières cases de la piste sont déjà occupées, il ne peut donc se déplacer que de 2 cases.



Lorsque vous faites don d'une fourrure de tigre ou d'une fourrure accompagnée d'une pièce, vous pouvez choisir librement la valeur de la fourrure donnée, car elles remplacent n'importe quelle fourrure. Vous choisirez probablement une valeur de 8. Si vous utilisez une pièce, placez-la avec la fourrure sur la tuile contrée.

Au cours de chaque hiver, les joueurs peuvent marquer des PV en fonction de la position de leur pion diplomatie par rapport à celle des autres. Comme vous pouvez le voir, la piste de diplomatie est divisée en 10 zones. Après la phase de chant (phase 2 de l'hiver), chaque joueur marque autant de PV que la différence de valeur de zone entre son pion et le pion du dernier joueur sur la piste de diplomatie.



Exemple

Vladimir est dernier et dans la zone 3, alors que **Maria** est dans la zone 5 et **Mavra** est dans la zone 7. **Vladimir** marque 0 PV (puisque'il est le dernier joueur), **Maria** marque 2 PV et **Mavra** marque 4 PV.



MODE SOLO

Ivan, le redoutable trappeur qui connaît la Sibérie comme sa poche, est de retour. Serez-vous capable de le surpasser à nouveau, ou continuera-t-il à vous dépasser sur la piste de score ?

Pour jouer au mode solo de Stroganov avec l'extension Turukhan, commencez par mettre en place une partie solo standard, puis suivez les instructions ci-dessous pour ajouter le ou les modules de votre choix. Vous pouvez inclure un ou plusieurs modules de Turukhan, dans n'importe quelle combinaison, dans votre partie solo ; le choix est entièrement libre.

MODULE 1 : LES TAMIAS ET LE MARCHAND AMBULANT



Ivan n'a jamais besoin d'avoir son Cosaque ou un avant-poste dans la région du marchand ambulant pour interagir avec lui.

Chaque fois qu'Ivan obtient une deuxième fourrure de tamia de Sibérie, il l'échange immédiatement avec le marchand ambulant.

Si Ivan possède une fourrure de tamia de Sibérie au début de l'hiver, il l'échange immédiatement avec le marchand ambulant.

MODULE 2 : PLAN DE CHASSE



Ivan reçoit le plan de chasse que le joueur n'a pas choisi lors de la mise en place et l'ajoute sur le côté gauche de son plateau de joueur.

Chaque fois que le Cosaque d'Ivan arrive sur une tuile contrée qui contient la fourrure suivante de son plan de chasse, Ivan chassera toujours cette fourrure pour avancer d'une case sur son plan de chasse. Cela remplace les informations figurant sur les cartes Automa. Même si la carte Automa indique qu'Ivan chasse deux fourrures, il n'en chassera qu'une seule si cela lui permet d'avancer dans son plan de chasse.

Si Ivan termine son plan de chasse, il reprend les règles normales de chasse (décrites dans les règles solo du jeu de base) pour le reste de la partie.

A la fin de la partie, Ivan reçoit 3/6/9/12/15 points pour avoir chassé 1/2/3/4/5 fourrures de son plan de chasse.

MODULE 3 : NOUVELLES TUILES CONTRÉE



Chaque fois qu'Ivan obtient une tuile A, il marque immédiatement 4 points de victoire. Il n'utilise pas l'avantage de la tuile pendant la partie mais la compte pour les jeux de tuiles contrée.

Chaque fois qu'Ivan obtient une tuile B, il l'utilise immédiatement pour gagner l'avantage en payant une bannière s'il le peut. S'il n'est pas en mesure de payer une bannière, il n'obtient pas l'avantage. Au début de chaque été, Ivan utilisera le bénéfice de ses tuiles B précédemment acquises, à condition qu'il ait suffisamment de bannières pour le faire. S'il possède plusieurs tuiles B et pas assez de bannières pour les utiliser toutes, il les activera dans l'ordre chronologique d'acquisition, en commençant par celle qu'il a acquise en premier.

Si Ivan acquiert la tuile B "Colonie de yourtes", il choisira toujours la tuile yourte qui rapporte cinq points d'histoire.



À la fin de la partie, Ivan utilisera les nouvelles tuiles contrée comme d'habitude pour constituer des jeux de tuiles contrée qui maximisent son score. Il marque également des PV pour les éléments représentés sur les tuiles B acquises selon le taux de change amélioré indiqué sur la tuile B.

MODULE 4 : DIPLOMATIE



Chaque fois qu'Ivan passe par, ou s'arrête sur, une ou plusieurs tuiles marquées pour la diplomatie, il entre en diplomatie avec la première de ces tuiles qu'il atteint.

Il échange toujours sa fourrure la plus précieuse pour maximiser le nombre de cases qu'il peut faire sur la piste de diplomatie. Plus précisément, Ivan échangera le premier élément de cette liste qu'il possède :

- » une fourrure de valeur 8 (ours)
- » 1 pièce
- » une fourrure d'une valeur de 7 à 2 (en choisissant la plus précieuse qu'il possède) (fourrure d'une valeur de 7 à 1 lorsqu'il joue avec les tamias de Sibérie)
- » une fourrure de tigre

Si Ivan veut acheter une tuile marquée pour la diplomatie avec des fourrures et/ou des pièces, il ne les prend pas en compte pour déterminer le coût de la tuile et n'acquiert pas non plus ces objets s'il achète la tuile. Dans ce cas, remettez les jetons de fourrure dans le sac et les pièces dans la réserve générale.

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Tout comme dans le jeu de base, vous pouvez faire d'Ivan un adversaire encore plus difficile en appliquant quelques règles supplémentaires :

- » Chaque fois qu'Ivan n'a pas la bonne fourrure pour effectuer pleinement son action supplémentaire, il gagne 1 pièce à la place.
- » Chaque fois qu'Ivan gagne une fourrure de la même valeur que la fourrure sur la case d'action commerce, il gagne 1 pièce à la place.
- » Utilisez le côté "b" du plateau solo, qui représente Katyusha. Sa piste de trophées lui donne des bonus de PV plus importants lorsqu'elle se déplace sur la piste.



ERRATA

Au cours du développement de Turukhan, nous avons découvert quelques failles et errata dans le jeu de base. Veuillez noter les changements suivants dans les règles du jeu de base :

Page 8, récompenses des trophées, récompense finale :

Prenez deux récompenses parmi les choix précédents. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par partie. Si vous recevez d'autres récompenses des trophées, prenez une seule récompense au choix de la piste des trophées.

Page 10, Atteindre la fin de la piste des histoires :

Si vous **atteignez activement** la dernière de la piste des histoires (case 12), vous pouvez **immédiatement, mais une seule fois par tour**, obtenir la récompense d'une tuile chanson (comme expliqué dans la section Chant ci-dessous). Choisissez une tuile chanson, dépensez les points d'histoire et prenez la récompense correspondante, **mais laissez la tuile chanson rester sur le plateau**. Tous les points d'histoire acquis qui vous feraient dépasser la case 12 sont perdus avant de dépenser des points pour une récompense.

CRÉDITS

AUTEUR : Andreas Steding • **ILLUSTRATEUR** : Maciej Janik
CHEF DE PROJET : Rudy Seuntjens • **DÉVELOPPEUR** : Seb Van Deun
DIRECTION ARTISTIQUE ET LIVRE DE RÈGLE : Rafaël Theunis
TRADUCTEUR FRANÇAIS : Damien Constant • **RELECTRICE** : Adèle Constant
CONTRÔLE QUALITÉ ET LOGISTIQUE : Wim Goossens

L'auteur tient à remercier Christwart Conrad et tous les joueurs du groupe de jeu de Göttingen, qui testent toujours si patiemment les différentes versions de ses prototypes.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : gamebrewer.com/customer-service

