

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Nouvelle-Zélande

Livre de règles



Kia ora, et bienvenue dans Great Western Trail New Zealand !

Vers la fin du 19^e siècle, votre famille a fait ses marques dans le domaine de l'élevage de moutons sur l'île du Sud de la Nouvelle-Zélande. La ferme familiale prospère depuis maintenant plusieurs années en diversifiant les races des moutons de son cheptel, ce qui augmenta la qualité et la valeur de la laine qu'elle produit.

À l'aube d'un nouveau siècle, de nouveaux défis se présentent. C'est maintenant à vous de reprendre le flambeau ! Vous devrez acquérir de nouvelles races de moutons et engager des ouvriers qualifiés pour assurer la prospérité de l'entreprise familiale. Décidez s'il faut concentrer vos efforts sur les stratégies passées ou tenter votre chance avec de nouvelles avenues. Le début du 20^e siècle sera-t-il aussi florissant qu'anticipé, ou est-ce que les efforts des autres surpasseront vos plans ? Bonne chance, et kia kaha!

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



1 plateau Maritime



4 plateaux Joueur

1 par joueur



4 tuiles Taxes

recto verso



5 tuiles N^{bre} de joueurs

recto verso



28 tuiles Ouvrier

7 de chaque :



bergère



bâtisseur



marin



tondeur

16 tuiles Danger



9 éboulements



7 inondations



verso de toutes les tuiles
Ouvrier et Danger

34 tuiles Bonus



-1



2



verso de toutes
les tuiles Bonus

2 sac



4 tuiles Déplacement



recto

verso

4 éleveurs

1 par joueur
(couleurs neutres)



64 disques

16 par joueur



4 chapeaux

1 par joueur



40 entrepôts

10 par joueur



4 bateaux

1 par joueur



8 marqueurs Or et Certificat

1 de chaque
par joueur



57 pièces de monnaie

32 pièces de 1 livre



25 pièces* de 5 livres



12 jetons Échange



1 marqueur Marché aux tuiles Bonus



*Par souci de constance avec les autres versions de GWT, nous conservons l'usage général de pièces de monnaie au lieu de billets.

Matériel pour le mode solo :

1 tuile Spécialité



17 cartes de Sarah



1 tuile Marché au bétail



1 plateau de Sarah



93 cartes Mouton

56 cartes Mouton de départ

5 Shropshire

3 Southdown

14 par joueur :

3 English Leicester

3 Merino



37 cartes Mouton du marché

5 Dorset Horn

7 Lincoln

7 Corriedale



6 Hampshire

6 Ryeland

6 Suffolk



56 cartes Support

18 Mouton Romney

12 Chien de berger

14 Traversier

12 Oiseau Kôtare



60 cartes Bonus

6 par ensemble :

Ensemble 1

Ensemble 2

Ensemble 3

Ensemble 4

Ensemble 5



Ensemble 6

Ensemble 7

Ensemble 8

Ensemble 9

Ensemble 10



Toutes les cartes de ces ensembles sont identifiées par leur numéro respectif.

Une carte de chaque ensemble est marquée d'une étoile blanche.

8 tuiles Capitainerie



8 tuiles Bâtiment neutre



Chaque tuile Bâtiment neutre qui sera retournée durant la partie a l'icône sur leur recto.

Chaque tuile Bâtiment neutre est marquée d'une lettre majuscule (A à H). 4 d'entre elles sont double-faces et ont l'icône sur leur verso.

40 tuiles Bâtiment personnel 10 par joueur, recto verso



Face a



Face b

Chaque tuile Bâtiment personnel est marquée d'un nombre (1 à 10) et d'une lettre minuscule (a ou b), selon la face visible.

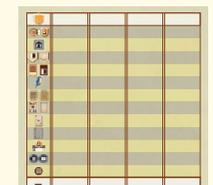
24 cartes Objectif



1 tuile Aperçu des bâtiments neutres



1 bloc de score



MISE EN PLACE DU JEU



1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table et le **plateau Maritime** plus haut.

2. Mélangez les **8 tuiles Capitainerie** et placez-en une au hasard sur chacun des 5 *espaces Capitainerie* du plateau Maritime. Remettez les 3 tuiles restantes dans la boîte.



3. Prenez les **8 tuiles Bâtiment neutre** et placez-en une face visible (les quatre tuiles double-faces avec l'icône **I** visible) sur chacune des 8 *cases neutres* du plateau de jeu :

- Lors de votre première partie, il est recommandé de placer chaque tuile sur la case identifiée par la même lettre (A à H).
- Lors des parties suivantes, mélangez les tuiles et placez-les au hasard (toutes face visible).



4. Placez le marqueur **Marché aux tuiles Bonus** sur l'espace rond pointillé le plus haut du **Marché aux tuiles Bonus**.



5. Retournez, face cachée, les **28 tuiles Ouvrier**, les **16 tuiles Danger** et les **34 tuiles Bonus**. Ensuite, triez-les selon la lettre marquée au verso (A et B) et placez-les dans les sacs correspondants.

Placez les sacs à côté du plateau de jeu (vis-à-vis de Wellington).

Ces sacs constituent la *réserve de Wellington*.



6. De la réserve de Wellington, prenez tout d'abord **1 ouvrier de chaque type** (avec **A** au verso) et placez ces 4 tuiles face visible sur les cases correspondantes de la rangée du haut du *Marché de l'emploi*. Puis selon le nombre de joueurs, piochez une à une un certain nombre de tuiles du sac **A** :

- à **2 joueurs**, piochez 12 tuiles.
- à **3 joueurs**, piochez 13 tuiles.
- à **4 joueurs**, piochez 14 tuiles.

Selon le type de la tuile révélée :

- S'il s'agit d'une **tuile Danger**, placez-la dans la *zone Danger* correspondante (inondation ou éboulement), sur la case libre au numéro le plus bas (en commençant par la case 1).

S'il n'y a plus de case libre, remettez la tuile dans le sac et piochez-en une autre.



- S'il s'agit d'une **tuile Ouvrier**, placez-la dans la case libre la plus haute dans la colonne correspondante (c.-à-d. la case de sa couleur avec le plus haut coût) du *Marché de l'emploi*.

S'il n'y a plus de case libre dans la colonne correspondante, remettez la tuile dans le sac et piochez-en une autre.

7. Selon le nombre de joueurs, piochez une à une un certain nombre de tuiles du sac **B** (qui ne contient que des tuiles Ouvrier) et placez-les au fur et à mesure sur le *Marché aux tuiles Bonus* :

- à **2 joueurs**, piochez 3 tuiles.
- à **3 joueurs**, piochez 5 tuiles.
- à **4 joueurs**, piochez 7 tuiles.

En commençant par la rangée du haut, placez la première tuile piochée sur la case juste en dessous de l'**icône qui correspond au nombre de joueurs**. Placez la tuile suivante sur la case directement à droite et ainsi de suite jusqu'au bout de la rangée.

Lorsque le bout est atteint, continuez sur la deuxième rangée en procédant de la même façon, en commençant par la case alignée avec l'icône qui correspond au nombre de joueurs. Continuez de placer des tuiles sur la deuxième rangée jusqu'à ce que vous placiez une tuile dans la case directement à gauche du marqueur *Marché de l'emploi*.

Exemple à 3 joueurs :



8. Remplissez les 4 *cases Prédiction* de Wellington en piochant des tuiles de la réserve de Wellington :

- Piochez 2 tuiles du sac **A** et placez-les face visible sur les deux cases marquées A.
- Piochez 2 tuiles du sac **B** et placez-les face visible sur les deux cases marquées B.



9. Mélangez les **37 cartes Mouton du marché** et formez une pioche face cachée. Placez cette pioche sous le coin inférieur droit du plateau de jeu. Selon le nombre de joueurs, révélez-en un certain nombre :

- à **2 joueurs**, révélez 9 cartes.
- à **3 joueurs**, révélez 11 cartes.
- à **4 joueurs**, révélez 14 cartes.

Triez les cartes révélées par couleur et placez-les face visible sous le plateau de jeu en les faisant se chevaucher de manière à garder leur côté gauche visible. Pour mieux les distinguer, ordonnez-les par couleur dans l'ordre suivant : orange, rouge, jaune, bleu, marron, violet (certaines couleurs peuvent être absentes). Ceci constitue le *Marché au bétail*.

10. Mélangez les **24 cartes Objectif** pour former une pioche face cachée, et placez-la à droite du plateau de jeu. Révélez les 4 premières cartes de cette pioche et placez-les en une colonne face visible le long du plateau. Ceci constitue l'*offre d'objectifs*.

11. Placez face visible les **18 cartes Mouton Romney**, les **12 cartes Chien de berger**, les **14 cartes Traversier**, et les **12 cartes Oiseau Kōtare** en piles distinctes à gauche du plateau de jeu.

De façon optionnelle, vous pouvez placer les **tuiles En-tête** au-dessus des piles correspondantes. Ces 4 piles constituent la *réserve de cartes Support*.

12. De chacun des **10 ensembles de cartes Bonus**, prenez la **carte** marquée d'une *étoile blanche* ☆. Mélangez ces 10 cartes, et piochez-en 4 aléatoirement. Remettez dans la boîte les 6 cartes restantes ainsi que les autres cartes de leur ensemble.

Pour **chacune** des 4 cartes piochées, créez 4 piles différentes en y ajoutant un certain nombre de cartes provenant de leur ensemble respectif (voir leur *numéro* dans le coin inférieur droit) :

- à **2 joueurs**, ajoutez 2 cartes pour créer une pile de 3 (et remettez les 3 cartes restantes dans la boîte).
- à **3 joueurs**, ajoutez 4 cartes pour créer une pile de 5 (et remettez la carte restante dans la boîte).
- à **4 joueurs**, ajoutez 5 cartes pour créer une pile de 6.

Placez ensuite les **4 tuiles En-tête pour Carte Bonus** à côté du plateau Maritime de la façon suivante : Placez la pile dont le numéro d'ensemble est **le plus bas** au-dessous de la tuile avec la **Barre à roue** ⚙️.

Placez la pile dont le numéro est **le deuxième plus bas** au-dessous de la tuile avec le **Barril** 🛢️.

Placez la pile dont le numéro est **le deuxième plus haut** au-dessous de la tuile avec la **Cloche** 🔔.

Finalement, placez la pile dont le numéro est **le plus haut** au-dessous de la tuile avec la **Boussole** 🧭.

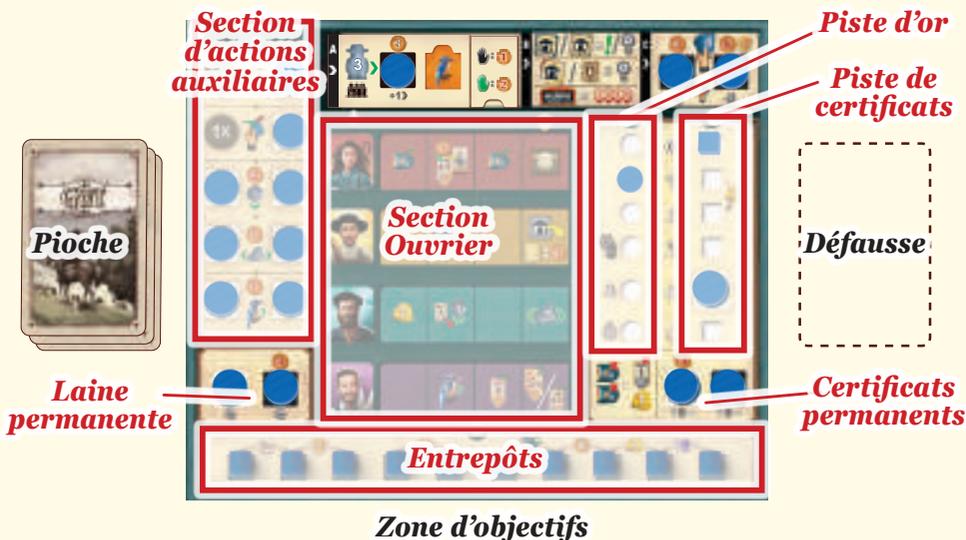
Cette offre constitue la *réserve de cartes Bonus*.

(Le dos de 3 tuiles En-tête présente un aide-mémoire expliqué en détail à la page 17.)

13. Placez un nombre de **tuiles Déplacement** égal au nombre de joueurs sur la case correspondante de la *piste Exploration*. Par ex., à 3 joueurs, 3 tuiles Déplacement sont placées à côté de la case 4. À 4 joueurs, 4 tuiles Déplacement sont placées à côté de la case 6.

14. Constituez la *banque* en plaçant les **pièces de monnaie** et les **jetons Échange** à portée de main de tous les joueurs. Placez la *tuile Aperçu des bâtiments neutres* à côté du plateau de jeu.

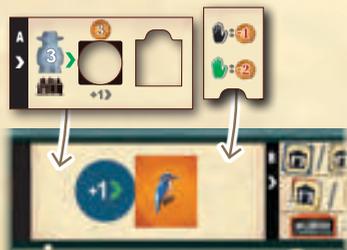
MISE EN PLACE DES JOUEURS



15. Chaque joueur choisit une couleur de joueur.

Prenez le **plateau Joueur** correspondant (identifiable par la couleur des 16 emplacements ronds) et placez-le devant vous.

De plus, prenez une **tuile Nombre de joueurs** correspondant au nombre de joueurs et une **tuile Taxes**. Placez-les dans le compartiment *Phase A* de votre plateau, avec la tuile Taxes le plus à droite et présentant les deux pièces de monnaie avec les valeurs -1 et -2 sur elles (la face avec les mains barrées pourrait être utilisée plus tard durant la partie).



16. Prenez les **10 tuiles Bâtiment personnel** de votre couleur.

Ces tuiles Bâtiment sont recto verso, chaque face est marquée d'un nombre (entre 1 et 10) et d'une lettre minuscule (a ou b).

• Lors de vos premières parties, il est recommandé d'utiliser les **faces « a »**, et de les disposer en ordre croissant selon le nombre de bâtisseurs requis au-dessus de votre plateau.

• Une fois que vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez modifier la mise en place comme suit : Désignez un joueur qui déterminera aléatoirement quelle face utiliser pour chaque bâtiment (par exemple, en tirant à pile ou face) avant de les disposer en ordre croissant de bâtisseurs requis au-dessus de son plateau Joueur. Pour chacune des faces choisies, les autres joueurs retournent leur tuile Bâtiment personnel correspondante sur la même face.

Ainsi, lors d'une partie, tous les joueurs utilisent la même face pour chaque bâtiment. Il est défendu de retourner une tuile Bâtiment personnel sur son autre face.



17. Prenez ensuite le matériel de votre couleur et disposez-le de la façon suivante :

• **16 disques**, dans chacun des 16 emplacements ronds de votre couleur sur votre plateau (seuls les 2 emplacements gris restent vides)

• **10 entrepôts**, dans chacun des 10 emplacements carrés de votre couleur, au bas de votre plateau.

• **1 bateau**, sur une des *cases Départ* du plateau Maritime.

• **1 marqueur Certificat**, sur la première case de votre piste de certificats (vis-à-vis du 0).

• **1 marqueur Or**, sur la deuxième case de votre piste d'or (vis-à-vis du 1 ; vous commencez donc avec 1 or).

• **1 éleveur**, à côté de votre plateau, pour l'instant.



18. Prenez ensuite les **14 cartes Mouton** de départ marquées de votre couleur.

Ces 14 cartes constituent votre *pioche*.

Mélangez votre pioche et placez-la face cachée à gauche de votre plateau.



19. Finalement, désignez le **premier joueur**, l'ordre de jeu est déterminé en suivant le sens horaire. Chaque joueur reçoit son **capital de départ** et **1 jeton Échange** de la banque, et pioche des cartes de sa pioche afin de constituer sa main :

- **1^{er} joueur** : 7 livres, 4 cartes et 1 jeton Échange
- **2^e joueur** : 8 livres, 5 cartes et 1 jeton Échange
- **3^e joueur** : 9 livres, 6 cartes et 1 jeton Échange
- **4^e joueur** : 10 livres, 7 cartes et 1 jeton Échange

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie.

Important : Au début de votre tout premier tour, défaussez des cartes de votre main jusqu'à en avoir seulement 4. Posez-les face visible sur *votre défausse*.

Ensuite, placez sur la case 0 de la piste Exploration **un de vos disques** provenant d'un emplacement à **bordure blanche** de votre plateau Joueur. (Voir l'encadré blanc à la page 9 pour les détails concernant le déblocage des emplacements de votre plateau.)

Finalement, placez votre éleveur sur le **bâtiment neutre de votre choix** et passez directement à la *phase B*. Votre éleveur peut commencer la partie sur un bâtiment où se trouve l'éleveur d'un autre joueur.

BUT DU JEU

À votre tour, vous déplacez votre éleveur le long d'un parcours qui serpente et bifurque, du coin inférieur gauche du plateau de jeu jusqu'à Wellington, situé dans le coin supérieur droit. Tout au long de votre périple, vous effectuez différentes actions qui vous rapportent des points de victoire, par exemple : placer un de vos bâtiments, acheter des moutons au marché, améliorer les ports et retirer des dangers.

Chaque fois que votre éleveur atteint Wellington, vous devez vendre des moutons à un comptoir de livraison local ou à l'étranger, ce qui peut vous rapporter des points de victoire. Par la suite, votre éleveur reprend son parcours à partir du coin inférieur gauche du plateau de jeu. Au cours d'une partie, votre éleveur atteindra Wellington entre 5 et 6 fois.

Tous les points de victoire sont comptés à la fin de la partie. Ajoutez ensuite les points de victoire  provenant des différents éléments de jeu récupérés devant vous et des différentes zones du plateau de jeu et du plateau Maritime. Le joueur totalisant le plus haut pointage remporte la partie.

Deck Building

Votre troupeau ?

Votre paquet de cartes constitue le *troupeau* que vous menez le long de votre parcours. Chaque carte Mouton de ce troupeau représente un animal d'une race spécifique, définie par une couleur, une *valeur d'élevage* et une *valeur de lainage*.

Chaque joueur commence la partie avec un troupeau identique constitué de cartes aux valeurs d'élevage et de lainage faibles.

Durant la partie, vous pouvez améliorer votre troupeau en achetant des cartes Mouton du marché avec de meilleures valeurs, et en y ajoutant des cartes Support, des cartes Bonus ainsi que des cartes Objectif.

Votre troupeau est constitué des éléments suivants :

- votre pioche, placée à gauche de votre plateau.
- les cartes de votre main provenant de votre pioche. Le nombre de cartes que vous pouvez tenir en main est limité (votre limite est de 4 cartes en début de partie).
- votre défausse, placée à droite de votre plateau, contient des cartes face visible. Durant la partie, vous placerez dessus toutes les cartes que vous défaussez, ainsi que celles que vous acquérez.



Important : Si vous devez piocher une carte de votre pioche alors que celle-ci est vide (et uniquement à ce moment-là), prenez votre défausse, mélangez-la afin de former une nouvelle pioche et placez-la à gauche de votre plateau. Ensuite, continuez de piocher les cartes dont vous avez besoin.

Usage des cartes Mouton

Tout au long du parcours, certaines actions exigent de défausser de votre main des cartes Mouton spécifiques afin d'obtenir des effets.

De plus, chaque fois que vous atteignez Wellington, chaque variété (chaque race différente) de carte Mouton provenant de votre main vous rapportera sa valeur d'élevage : plus votre main sera variée, plus vous gagnerez d'argent et de points de victoire. (*Pour plus de détails, voir aux pages 10 à 12.*)

Finalement, chaque carte Mouton est pourvue d'une valeur de lainage, variant selon le mouton illustré. Vendre de la laine est une façon de plus d'obtenir de l'argent durant la partie. (*Pour plus de détails, voir à la page 16.*)

Usage des cartes Support et des cartes Bonus

Ces cartes sont très utiles et rendent votre troupeau, et donc chaque partie, unique. Selon vos décisions durant la partie, ces cartes peuvent renforcer votre stratégie ou l'orienter dans une direction différente.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant avec le premier joueur (celui qui a reçu exactement 7 livres), les joueurs effectuent leur tour, un à la suite de l'autre en sens horaire.

À votre tour, effectuez les phases suivantes dans l'ordre :

PHASE A

Déplacez votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours.

PHASE B

Effectuez la ou les actions du lieu atteint.

PHASE C

Piochez jusqu'à votre limite.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Note : Les 3 encadrés en haut de chaque plateau Joueur vous donnent un aperçu de ces 3 phases.



PHASE A

Déplacez votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours.

Qu'est-ce qu'un lieu ?

Le lieu le plus important du parcours est Wellington. De plus, toute tuile placée sur une case du parcours est considérée comme un lieu (tuile Bâtiment et tuile Danger).

Les cases sans tuile ne comptent pas comme des lieux et n'entravent pas le parcours !

Lors de cette phase, vous devez déplacer votre éleveur du lieu où il se trouve vers un autre lieu du parcours.

Respectez les règles suivantes :

- La distance que peut parcourir votre éleveur se mesure en *déplacements*. **Chaque lieu** du parcours compte pour **1 déplacement** (rappel : les cases vides du parcours ne comptent pas).

Exemple : pour atteindre ce bâtiment neutre, l'éleveur de **Marie** peut se déplacer de 2 lieux en passant par le bâtiment rouge, ou de 3 lieux en passant par les 2 tuiles Danger Éboulement.



- Vous devez toujours déplacer votre éleveur **vers Wellington**, en suivant le parcours (des flèches indiquent la direction). Lorsque le parcours bifurque, poursuivez votre itinéraire par le chemin de votre choix. (Chaque chemin ne peut être emprunté que dans une seule direction.)
- Vous ne pouvez pas dépasser Wellington. Le déplacement de votre éleveur se termine lorsqu'il atteint Wellington.
- Les éleveurs des autres joueurs n'entravent pas le parcours du vôtre. Plusieurs éleveurs peuvent se retrouver sur le même lieu.
- Vous devez effectuer **au moins 1 déplacement** avec votre éleveur sans dépasser sa **limite de déplacement** indiquée sur votre plateau. (Selon le nombre de joueurs, la limite de déplacement de votre éleveur est de 3 ou 4 en début de partie. Toutefois, elle peut être augmentée durant la partie.)
- Le lieu où se termine le déplacement de votre éleveur (par choix ou parce que votre limite de déplacement est atteinte) sera celui d'où vous effectuerez les actions à la phase B.

Exemple :



Ici, **BLEU** a une limite de **3 déplacements**,



tandis que celle de **ROUGE** est de **5**.

(Les façons de retirer ce disque et d'obtenir la tuile Déplacement seront expliquées plus loin.)

Attention : Certains lieux présentent une main verte ou noire. Lorsque votre éleveur passe par un tel lieu ou y termine son déplacement, vous devez **immédiatement** payer une taxe :

1. S'il s'agit d'une tuile Danger, vous devez payer cette taxe à **la banque**.



Le montant de la taxe varie selon la couleur de la main (peu importe le nombre de joueurs) :

2. S'il s'agit d'une tuile Bâtiment d'un autre joueur, vous devez payer cette taxe à **ce joueur**.



- chaque main noire coûte 1 livre
- chaque main verte coûte 2 livres



Exemple d'une partie à 3 joueurs : **Marie** possède 2 livres. Si elle déplace son éleveur par le chemin du bas (flèches rouges), elle devra payer 2 livres à **David**, puisqu'il possède le premier bâtiment sur cet itinéraire et que ce bâtiment présente une main verte. Ensuite, le déplacement de son éleveur se poursuivra sur le bâtiment de **John** qui présente une main noire, **Marie** n'aura alors plus assez d'argent pour en payer la taxe. Ceci ne sera pas un problème, car son éleveur pourra tout de même poursuivre son chemin.

Marie décide plutôt d'emprunter le chemin du haut (flèches bleues) où elle doit payer 2 livres à la banque pour être passée par une tuile Danger Éboulement présentant une main verte. Ensuite, elle poursuit son parcours normalement (en passant par la seconde tuile Éboulement pour atteindre le bâtiment neutre « B »).

Sachant qu'elle perdrait ses 2 livres dans les deux cas, elle a tout de même décidé d'emprunter le chemin du haut afin d'éviter d'enrichir ses adversaires.

Important : Si vous ne pouvez pas payer en tout ou en partie certaines des mains présentes sur le parcours de votre éleveur, vous pouvez tout de même effectuer le déplacement. Si votre éleveur passe ou termine son déplacement sur un lieu dont vous ne pouvez pas payer la taxe, payez autant que vous pouvez et continuez votre tour normalement.

Vous ne devez pas payer les taxes rétroactivement : si vous recevez de l'argent à la phase B sur un lieu dont vous n'avez pas payé la taxe en phase A, vous n'êtes pas pénalisé.

Ceci s'applique **seulement** aux taxes présentées par les mains. Tous les autres coûts et conditions doivent être payés ou remplis entièrement.

PHASE B

Effectuez la ou les actions du lieu atteint.

Après avoir déplacé votre éleveur, effectuez les actions offertes par le lieu où il s'est arrêté. Toutefois, les actions offertes par le lieu varient selon qu'il s'agit de :

1) Un bâtiment neutre *ou* un de vos bâtiments

2) Un bâtiment adverse *ou* une tuile Danger

3) Wellington

1 Sur un bâtiment neutre ou un bâtiment de votre couleur, 2 options s'offrent à vous :

SOIT effectuer la ou les actions du lieu ! **OU** effectuer une action auxiliaire simple 

! Effectuer la ou les actions du lieu

Les tuiles Bâtiment présentent 1 ou plusieurs *actions de Lieu* dans leur partie inférieure. Chaque action est séparée des autres par un trait vertical continu.

(Rares sont les tuiles Bâtiment qui ne présentent qu'une seule ou plus que 2 actions de Lieu.)



1 action de Lieu



2 actions de Lieu



3 actions de Lieu

- Vous ne pouvez effectuer **chaque** action du lieu qu'**une seule fois**.
- Vous pouvez effectuer ces actions dans l'**ordre de votre choix**. (c.-à-d. sans les combiner).
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions offertes par le lieu. Si une action présente un coût ou une condition, vous devez le payer ou la remplir entièrement afin d'obtenir l'effet.

- Parfois, un **même** lieu présente 2 choix d'actions, séparées par une barre oblique blanche. Vous ne pouvez effectuer qu'**une seule** de ces actions. 

- Certaines cases du parcours présentent des *actions de terrain risqué*. Si une tuile Bâtiment est placée sur une telle case, l'action s'ajoute aux actions de ce bâtiment et ne peut donc être effectuée que par son propriétaire chaque fois qu'il atteint ce lieu.



action de terrain risqué

Les actions de Lieu sont détaillées aux pages 12 à 18.

Effectuer une action auxiliaire simple

Si et seulement si vous n'effectuez **aucune** des actions de Lieu, vous pouvez effectuer **une action auxiliaire simple** à la place. 

Vos actions auxiliaires sont indiquées dans la section gauche de votre plateau.

Au début de la partie, vous ne disposez que de 2 actions auxiliaires. Chacune des autres actions auxiliaires ne sera disponible qu'après avoir retiré au moins l'un des 2 disques la recouvrant (ceci sera expliqué plus tard).

Pour plus de détails concernant les actions auxiliaires, voir à la page 18.



Exemple : Marie termine le déplacement de son éleveur sur une de ses tuiles Bâtiment. Elle peut effectuer chaque action de ce lieu (dans l'ordre de son choix) :

1. Elle peut défausser de sa main deux cartes Mouton de même race pour recevoir 3 livres de la banque.
2. Elle peut investir dans une tuile du Marché aux tuiles Bonus en payant son coût.
3. Elle peut effectuer l'action spéciale en défaussant une carte Mouton de sa main afin d'avancer son marqueur Or d'une case.



Si elle ne peut pas ou ne souhaite pas effectuer certaines de ces actions, elle peut tout simplement y renoncer. Mais c'est seulement si elle renonce à toutes les actions du bâtiment qu'elle peut effectuer une action auxiliaire simple à la place.

2 Sur un bâtiment adverse (c.-à-d. d'une couleur de joueur différente de la vôtre), vous n'avez qu'une seule option :

Effectuer **une action auxiliaire simple** (voir à gauche). 

Note : Ceci signifie que vous essayerez généralement d'atteindre un bâtiment neutre ou de votre couleur, puisqu'il n'y a que dans ces lieux que vous pouvez effectuer des actions de Lieu.

Exemple : Si Marie avait terminé le déplacement de son éleveur sur une des tuiles illustrées à droite, elle aurait eu à payer immédiatement 1 livre et n'aurait pu effectuer qu'une action auxiliaire simple.



3 Lorsque votre éleveur atteint Wellington, vous devez réaliser les 4 étapes de Wellington dans l'ordre.

En guise de rappel, déplacez votre éleveur d'une pastille numérotée à l'autre tout en effectuant l'étape correspondante avant de passer à la prochaine pastille.



Les 4 étapes de Wellington

1 Revenu :
Révélez de votre main autant de moutons de races différentes que vous le désirez, calculez votre revenu et recevez ce montant de la banque. Défaussez ensuite les cartes révélées.



2 Livraison :
Placez un des disques de votre plateau sur un comptoir de livraison et payez les éventuels coûts de transport.



3 Prévision A :
Choisissez une des 2 tuiles vis-à-vis de la pastille 3 et placez-la dans la zone correspondante.



4 Prévision B :
Choisissez une des 2 tuiles vis-à-vis de la pastille 4 et placez-la dans la zone correspondante.



1 Revenu :
Révélez aux autres joueurs autant de moutons de **races différentes** que vous le désirez de votre main et calculez leur *valeur totale d'élevage*. Ceci signifie que chaque race ne peut être révélée qu'**une seule fois**, peu importe le nombre de cartes de cette race que vous tenez en main. (Pour l'instant, ignorez les points de victoire ou les valeurs de lainage présents sur les moutons.) Vous ne pouvez pas révéler de cartes Support ni de cartes Bonus qui ne sont pas des moutons.

Exemple : Marie a 4 cartes en main. Parmi celles-ci, elle a 2 cartes « English Leicester ». Elle n'a donc que 3 races différentes de moutons :

- « English Leicester » (valeur d'élevage : 2)
- « Dorset Horn » (valeur d'élevage : 3)
- « Corriedale » (valeur d'élevage : 3)

Elle choisit de révéler les 3 races différentes qu'elle a, pour une valeur totale d'élevage de 8.



+ Ensuite, si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter cette valeur totale d'élevage en dépensant des certificats. Il existe 2 types de certificats : temporaires et permanents.

Les **certificats temporaires** sont représentés sur la piste de certificats de votre plateau : le nombre vis-à-vis de votre marqueur Certificat indique le nombre de certificats temporaires que vous possédez. Vous pouvez en dépenser autant que vous le souhaitez en reculant votre marqueur du même nombre de cases.

Les **certificats permanents** sont des emplacements à débloquent sur votre plateau et peuvent aussi être représentés dans la moitié supérieure de certaines tuiles Capitainerie que vous possédez : chacun de ces certificats augmente votre valeur totale d'élevage de 1 jusqu'à la fin de la partie. (L'encadré blanc présenté à droite explique comment débloquent ces emplacements. Pour savoir comment obtenir des tuiles Capitainerie, voir la section « Améliorer un port » à la page 15.)



Suite de l'exemple : Le marqueur Certificat de Marie indique qu'elle possède 3 certificats temporaires. Elle décide d'en utiliser 2 en reculant son marqueur de 2 cases pour augmenter sa valeur totale d'élevage de 2, ce qui lui fait un total de 10.

Si elle possédait une tuile Capitainerie pourvue d'un certificat permanent, sa valeur totale d'élevage de base pourrait être de 9 au lieu de 8.



Une fois votre valeur totale d'élevage calculée (incluant les certificats), prenez ce montant en livres de la banque. Gardez cette somme de côté à titre de référence pour l'étape 2.

Finalement, défaussez **toutes** les cartes que vous avez révélées. Les cartes que vous n'avez pas révélées (par ex. : les doublons) sont conservées en main.



Suite de l'exemple : La valeur totale d'élevage de Marie est de 10. Elle prend 10 livres de la banque et les place devant elle.

Elle défausse ensuite toutes les cartes qu'elle a révélées (3). Puisqu'elle ne pouvait pas révéler une deuxième carte « English Leicester », elle garde celle-ci en main.

2 Livraison :
Les moutons vendus pour lesquels vous venez de percevoir un revenu doivent maintenant être livrés à un **comptoir de livraison**. L'emblème de chaque comptoir présente une *valeur* qui s'apparente à la valeur totale d'élevage de votre vente : plus votre valeur totale d'élevage est élevée, meilleure sera votre livraison. Au début de la partie, seuls les **comptoirs de livraison locaux** du plateau de jeu sont disponibles. Au cours de la partie, vous pouvez **débloquent** des **comptoirs de livraison à l'étranger** en plaçant des entrepôts sur le plateau Maritime (pour savoir comment placer des entrepôts, voir à la page 15).

Pour ce faire, choisissez un comptoir de livraison dont la valeur de comptoir est **inférieure** ou **égale** à votre **valeur totale d'élevage**. Cependant, vous ne pouvez **pas** choisir un comptoir où vous avez déjà livré des moutons (sur lequel se trouve déjà un de vos disques).

Les 2 seules exceptions à cette règle sont :

- le premier comptoir local (de valeur 0) et
- le dernier comptoir local (de valeur de 21).

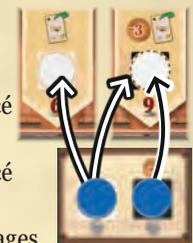
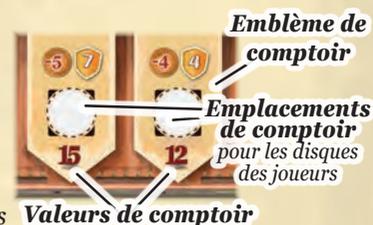
Vous pouvez effectuer des livraisons à ces 2 comptoirs, même si un ou plusieurs de vos disques s'y trouvent déjà.

Lorsque vous avez choisi un comptoir, placez un de vos disques sur son emplacement de comptoir (si d'autres disques s'y trouvent déjà, placez le vôtre par-dessus).

Prenez ce disque d'un emplacement de votre plateau en considérant les 2 types d'emplacements : ceux à bordure blanche et ceux à bordure noire.

1. Un disque provenant d'un emplacement à **bordure blanche** peut être placé sur n'importe quel emplacement de comptoir.
2. Un disque provenant d'un emplacement à **bordure noire** ne peut être placé que sur un emplacement de comptoir à **bordure noire**.

Retirer un disque d'un emplacement de votre plateau peut débloquent les avantages qui y sont associés. Certains emplacements accordent des bonus ou requièrent un coût supplémentaire pour en retirer le disque (pour plus de détails, voir l'encadré ci-dessous).



En débloquent l'emplacement suivant, vous augmentez la **limite de déplacement** de votre éleveur. Si vous retirez ce disque, recevez immédiatement 3 livres de la banque.

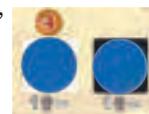
En retirant les disques de votre section d'actions auxiliaires, vous augmentez vos options lorsque vous effectuez des **actions auxiliaires** (voir à la page 18).

En débloquent ces emplacements, vous obtenez de la **laine permanente** pour « tondre vos moutons » (voir à la page 16). Si vous prenez le disque de l'emplacement de droite, vous devez immédiatement payer 4 livres à la banque. Si vous ne pouvez pas, vous devez choisir un autre emplacement à débloquent.

En débloquent ces emplacements, vous augmentez votre **limite de cartes en main**. Toutefois, si vous retirez l'un ou l'autre de ces disques, vous devez immédiatement payer 3 ou 8 livres à la banque. Si vous ne pouvez pas, vous devez choisir un autre emplacement à débloquent. Débloquent celui de droite rapporte 3 points de victoire à la fin de la partie.

En débloquent cet emplacement, vous augmentez votre **limite de certificats temporaires** (votre limite est de 3 au début de la partie).

En débloquent ces emplacements, vous obtenez des **certificats permanents**. Si vous prenez le disque de l'emplacement de gauche, vous devez immédiatement payer 4 livres à la banque. Si vous ne pouvez pas, vous devez choisir un autre emplacement à débloquent.



PHASE B

Effectuez la ou les actions du lieu atteint (suite).

En plaçant vos disques sur des emplacements de comptoirs, vous pouvez marquer ou perdre des points de victoire à la fin de la partie, et déclencher des *actions de livraison* que vous **devez** effectuer immédiatement (par ex. : recevoir de l'argent, obtenir une carte spécifique, etc.).

Pour chaque disque que vous placez au comptoir 0, recevez immédiatement 6 livres de la banque. À la fin de la partie, vous perdrez 8 points de victoire pour ce disque.

La plupart des autres actions de livraison que vous déclenchez lorsque vous placez un disque sur l'emplacement d'un comptoir ajouteront une carte spécifique à votre défausse (et conséquemment à votre troupeau). Selon l'icône illustrée, vous **devez** :

- SOIT prendre la carte indiquée à partir de l'offre et placez-la sur votre défausse
- OU, s'il s'agit d'une **carte Objectif**, choisissez-en une immédiatement de l'offre d'objectifs et placez-la face visible sur votre défausse et remplissez l'offre si nécessaire. (Pour plus de détails, voir « Obtenir une carte Objectif » à la page 17.)

Finalement, vérifiez si vous devez payer des *coûts de transport* pour compléter votre livraison. En général, ces coûts s'appliquent seulement aux emplacements de comptoir à bordure noire.

Si vous ne pouvez pas payer immédiatement la totalité des coûts de transport (incluant le coût pour retirer le disque), vous devez choisir une combinaison différente (ou un comptoir différent).

Note : Puisque vous recevez votre revenu d'abord, vous aurez toujours les moyens de payer les éventuels coûts de transport, mais ce ne sera pas toujours le cas pour le retrait d'un disque de votre plateau. Normalement, ces coûts combinés doivent toujours être entièrement payés avant.

Suite de l'exemple :

Avec sa valeur totale d'élevage de 10, **Marie** pourrait livrer jusqu'au comptoir local 9. Si tel

est le cas, elle doit prendre un de ses disques provenant d'un emplacement de son choix de son plateau Joueur et le placer sur l'emplacement de comptoir correspondant. Elle déclenche l'action de livraison « Obtenir une carte Objectif » et doit prendre une telle carte en respectant les règles habituelles. Finalement, elle doit payer les coûts de transport de 3 livres indiqués.

Au lieu de choisir le comptoir local 9, elle aurait pu choisir de livrer au comptoir 3 ou 0 (elle a déjà livré aux comptoirs 6 et 1). Toutefois, en choisissant de livrer au comptoir 3 ou 0, elle ne pourrait y placer qu'un disque provenant d'un emplacement à bordure blanche.



Attention : Les points de victoire se trouvant sur les flèches vertes ne sont marqués qu'à la fin de la partie que si vous possédez un disque sur chacun des 2 comptoirs de livraison locaux qui y sont adjacents.

Coûts de transport



3 4 Prévisions (A & B) :

Chacune des 2 tuiles que vous choisissez aux étapes 3 et 4 doit être placée immédiatement dans la zone correspondante :

Tuile Ouvrier

S'il s'agit d'une **tuile Ouvrier**, placez-la dans la case libre au coût le plus élevé (c.-à-d. la plus haute) de la colonne du même type du *market de l'emploi*. S'il n'y a pas de case libre pour ce type d'ouvrier, retirez cette tuile de la partie en la remettant dans la boîte.



Tuile Danger

S'il s'agit d'une **tuile Danger**, placez-la dans la *zone Danger* du même type (inondation ou éboulement), dans la case libre dont le numéro est le **plus bas**. S'il n'y a pas de case libre pour ce type de danger, retirez cette tuile de la partie en la remettant dans la boîte.



Tuiles Bonus

S'il s'agit d'une **tuile Bonus**, placez-la dans la prochaine case libre du *market aux tuiles Bonus* en respectant les règles suivantes :

- Placez **toujours** la tuile dans la rangée où se trouve le *marqueur Market aux tuiles Bonus*.
- Remplissez les cases de cette rangée **de gauche à droite**.
- Dans une partie à moins de 4 joueurs, rappelez-vous également que :
À 3 joueurs, n'utilisez que les 3 colonnes les plus à droite de chaque rangée et que la colonne la plus à gauche reste vide.
À 2 joueurs, n'utilisez que les 2 colonnes les plus à droite de chaque rangée et que les 2 colonnes les plus à gauche restent vides.
- Remplissez toujours la case contenant le *marqueur Market aux tuiles Bonus* en dernier. Lorsque vous placez une tuile Bonus dans cette case, déplacez le *marqueur Market aux tuiles Bonus* vers l'espace pointillé de la prochaine rangée en suivant la flèche.

Exemple à 3 joueurs :



PHASE C

Piochez jusqu'à votre limite.

En général, lorsque le marqueur Marché aux tuiles Bonus est déplacé vers la prochaine rangée (en suivant la flèche noire), rien ne se passe. Toutefois, lorsque le marqueur est déplacé le long d'une **flèche jaune ou turquoise**, vous devez immédiatement remplir le *Marché au bétail* ou retourner les 4 tuiles *Bâtiment neutre* révélant ainsi l'icône  respectivement.

Remplir le marché au bétail

Lorsque le marqueur Marché aux tuiles Bonus est déplacé le long de la flèche jaune, piochez autant de cartes Mouton du marché qu'il est nécessaire pour ramener le marché au bétail à son nombre initial :

- **À 2 joueurs** : ramenez le marché à 9 cartes.
- **À 3 joueurs** : ramenez le marché à 11 cartes.
- **À 4 joueurs** : ramenez le marché à 14 cartes.



Comme lors de la mise en place, triez les cartes par couleur et placez-les face visible en les faisant se chevaucher de manière à garder leur côté gauche visible. Pour plus de clarté, les cartes du marché au bétail sont ordonnées par couleur dans l'ordre suivant : orange, rouge, jaune, bleu, marron et violet.

- Si vous devez remplir le marché au bétail, mais que le nombre de cartes dans le marché atteint (ou dépasse) déjà la quantité nécessaire, n'y ajoutez pas de carte.
- Si la pioche Bétail du marché est vide, plus aucune carte ne peut être ajoutée au marché.

Retourner les 4 tuiles Bâtiment neutre

Lorsque le marqueur Marché aux tuiles Bonus est déplacé le long de la flèche turquoise, retournez les 4 tuiles Bâtiment neutre présentant l'icône  afin de révéler leur verso qui présente l'icône  (la *tuile Aperçu des bâtiments neutres* sert de rappel).

Éventuellement, un éleveur qui se trouve sur une de ces 4 tuiles Bâtiment neutre est replacé sur le verso de cette tuile lorsqu'elle est retournée. Cet éleveur commencera son déplacement à partir de ce lieu.

Les actions du recto de ces tuiles ne sont plus du tout accessibles. Dorénavant, ces 4 bâtiments neutres offrent comme actions des options modifiées.

Ces 4 bâtiments neutres demeurent verso visible (avec l'icône ) jusqu'à la fin de la partie.



Une fois les 4 étapes de Wellington terminées, effectuez les 2 étapes d'entretien suivantes :

1) Déplacez votre éleveur au début du parcours en le plaçant sur la case *Cavalier* située dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu. Lors de votre prochain tour, son déplacement commencera à partir d'ici.



2) Pour chacune des 2 cases *Prévision* vides de Wellington, piochez une tuile de la *Réserve de Wellington*. Pour chaque tuile piochée, assurez-vous que la lettre figurant au dos corresponde bel et bien à la case où vous la placez.



Fin de la partie

Si le marqueur Marché aux tuiles Bonus est déplacé le long de la **flèche rouge** de la dernière rangée, la fin de la partie est déclenchée (voir à la page 19).



Chaque joueur commence la partie avec une *limite de main* de 4 cartes et peut l'augmenter jusqu'à 6. À la phase C, si jamais vous avez moins de cartes en main qu'indiqué sur votre plateau Joueur, piochez autant de cartes de votre pioche que nécessaire pour ramener votre main jusqu'à cette limite. (Au besoin, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche, tel que décrit à la page 6.)

Note : Durant cette phase, vous **ne pouvez** jouer ni cartes Support ni cartes Bonus. 

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple : *Marie* a une limite de main de 5 cartes (elle a déjà libéré un emplacement à cet effet sur son plateau Joueur). En phase B, elle a défaussé 2 cartes de sa main afin d'effectuer une action de Lieu. Il ne lui restait donc que 3 cartes en main. Maintenant en phase C, elle doit piocher 2 cartes pour compléter sa main à 5 cartes. Étant donné qu'il ne lui reste que 1 carte dans sa pioche, elle pioche cette dernière. Notez bien que même si la carte piochée est une carte Support, elle ne peut pas la jouer durant cette phase. Afin de piocher une autre carte, elle doit former une nouvelle pioche (parce que celle-ci est épuisée) en mélangeant sa défausse. Ensuite, une fois la phase C terminée, elle ne pourra jouer de cartes Support qu'à partir de son prochain tour.



ACTIONS

Les actions

Les principales sources d'actions du jeu sont les **actions de Lieu** des tuiles Bâtiment neutre et vos bâtiments, malgré qu'il existe d'autres opportunités où des actions peuvent être déclenchées (lors d'une livraison, action auxiliaire simple, etc.).

Toutefois, peu importe la situation dans laquelle les actions sont effectuées, ces actions sont toujours représentées par les mêmes icônes. Ainsi, peu importe où apparaissent des icônes semblables, l'action reste la même.

La présente section commence par quelques notes générales. Ensuite, les actions de Lieu des tuiles sont expliquées en détails, suivies du décompte final et de quelques cas spécifiques.

Exemples d'actions de défausse :

Condition

Effet

Défaussez exactement **1** carte Mouton noire (« Southdown »).



Recevez 3 livres.

Défaussez exactement **2** cartes Mouton de la même race.



Recevez 2 livres.

Défaussez exactement **1** carte Mouton de la race de votre choix.



Avancez votre marqueur Or d'une case.

Défaussez exactement **1** carte Mouton de la race de votre choix.



Avancez votre marqueur Certificat d'une case.

Défaussez exactement **1** carte Mouton de la race de votre choix.



Recevez autant de livres que la valeur totale de lainage de cette carte (incluant votre laine permanente).

Attention : La plupart des actions consistent en une *condition* à remplir pour obtenir un *effet*. Vous devez remplir entièrement la condition afin d'obtenir l'effet. Les conditions sont généralement associées à la couleur rouge (chiffres ou flèches rouges), tandis que les effets sont généralement associés au vert et au blanc (flèches vertes et/ou chiffres blancs).

① **Condition**

② **Effet**



Important : Vous pouvez renoncer à un effet totalement ou en partie même si vous avez rempli la condition. Par contre, si vous recevez une somme en livres, vous **devez** prendre cette somme dans sa totalité. De plus, si vous recevez une carte à cause d'une action de livraison (d'un comptoir local/à l'étranger/à laine), vous **devez** prendre la carte indiquée.

La condition la plus fréquente consiste à défausser des cartes. Lorsqu'une action présente une ou plusieurs cartes suivies d'une **flèche rouge**, vous devez défausser **de votre main** le nombre **exact** de cartes indiqué et les placer, face visible sur **votre défausse** afin d'obtenir l'effet présenté à côté. (Comme mentionné à la page 8, vous ne pouvez effectuer une action qu'une seule fois, peu importe si vous pouvez remplir la condition plusieurs fois.)

Attention : Lorsqu'une carte spécifique est requise, celle-ci est représentée par sa **couleur** et sa **valeur d'élevage**. De plus, la valeur en points de victoire (au bas de la carte) de la carte spécifiée est indiquée afin de mieux la distinguer. Dans le cas où une carte Mouton de départ est requise, le symbole ● est indiqué.



Considérez les termes suivants à titre de référence :

- **DÉFAUSSER UNE CARTE** signifie toujours que vous devez placer une carte **de votre main** face visible sur **votre défausse**.
- **RECEVOIR X livres** signifie toujours que vous devez prendre l'intégralité de cette somme **de la banque**.
- **PAYER X livres** signifie toujours que vous devez remettre cette somme **à la banque**.
- **AVANCER VOTRE MARQUEUR CERTIFICAT** signifie toujours que vous devez déplacer vers le bas votre marqueur Certificat sur votre **piste de certificats** d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur indiquée sur l'icône d'action. Par contre, vous ne pouvez pas dépasser votre limite de certificats temporaires (votre limite est de 3 en début de partie).
- **AVANCER VOTRE MARQUEUR OR.** Les règles sont en général les mêmes que pour votre marqueur Certificat. La limite est de 5.
- **DÉPLACER VOTRE BATEAU** signifie toujours de déplacer votre bateau dans la direction de choix et/ou d'améliorer un port *si possible* (pour plus de détails, voir à la page 15).



Cette icône d'action vous permet de **d'avancer votre marqueur Certificat d'une case ou moins**.



Cette icône d'action vous permet de **d'avancer votre marqueur Certificat de 2 cases ou moins**.



À chaque fois que vous avancez votre marqueur Certificat sur la piste Certificat de 0 ou 1, à 2 ou plus loin, vous avancez aussi votre marqueur Or d'une case.





Engager un ouvrier

Pour effectuer cette action, choisissez **une** tuile Ouvrier sur le Marché de l'emploi, payez le *coût d'embauche* indiqué et placez-la dans la section Ouvrier de votre plateau Joueur.

Le **coût d'embauche** d'un ouvrier sur le Marché de l'emploi est indiqué à droite de la rangée où il se trouve. Toutefois, ce coût d'embauche est modifié par la valeur indiquée sur l'icône d'action :



= le coût d'embauche n'est pas modifié.



= le coût d'embauche est augmenté de 3 livres.



= le coût d'embauche est réduit de 2 livres.

Après avoir payé le coût d'embauche, placez cet ouvrier dans votre *section Ouvrier*, dans la case libre **la plus à gauche** de la **rangée** correspondant à son type. Chaque joueur commence la partie avec un ouvrier de chacun des 4 types : bergère, bâtisseur, marin et tondeur. Ceci signifie que la première case de chaque rangée est déjà occupée.

Rangée bergère

Rangée bâtisseur

Rangée marin

Rangée tondeur



Actions immédiates

Payez 4 livres, prenez une carte Mouton « Hampshire » OU « Ryeland » et placez-la sur votre pioche.

Achetez des moutons au marché.

Placez un de vos bâtiments en payant 1 livre pour chaque bâtisseur requis

Déplacez votre bateau de 5 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible).

Prenez du marché et placez sur votre défausse SOIT 2 cartes Mouton ou moins valant chacune 2 points de victoire OU 1 carte Mouton « Hampshire » OU 1 carte Mouton « Ryeland ».

Avancer votre disque d'une case sur la piste Exploration.

Prenez une carte « Romney » de la réserve et placez-la sur votre défausse.

Exemple : Lors de la phase B, **Marie** active la tuile Bâtiment neutre « A ».



Comme première action, elle choisit d'engager un marin. Elle paye 7 livres pour le marin de la rangée du bas. Elle place la tuile dans la case libre la plus à gauche de sa rangée marin, déclenchant ainsi une action immédiate. Elle décide d'effectuer cette action en défaussant une carte Mouton de la race de son choix pour avancer son marqueur d'une case.



Comme seconde action, elle engage un tondeur dont le coût d'embauche est de 6 livres. Puisque l'icône de cette seconde action augmente le coût de 3 livres, elle doit plutôt payer un total de 9 livres à la banque. Elle le place ensuite dans la case libre la plus à gauche de sa rangée tondeur et peut immédiatement prendre une carte Mouton « Romney » de la réserve.



Malheureusement, elle n'a pas 2 cartes Mouton de même race en main, et doit donc renoncer à l'action du bâtiment neutre qui lui aurait rapporté 2 livres.



Si la case sur laquelle vous placez votre nouvel ouvrier présente une icône d'action immédiate, vous devez immédiatement l'effectuer ou y renoncer.

- Si une rangée est déjà pleine, vous ne pouvez plus engager d'ouvriers de ce type.
- À la fin de la partie, chaque ouvrier placé dans la 5^e colonne d'une rangée rapportera 4 points de victoire.



Investir dans une tuile Bonus

Pour effectuer cette action, choisissez **une** tuile Bonus dans le marché aux tuiles Bonus, payez le coût d'investissement, recevez les bonus associés et placez-la à côté de votre plateau.

Respectez les règles suivantes :

- Vous **ne pouvez pas** choisir une tuile Bonus dans la **rangée** où se trouve le **marqueur Marché aux tuiles Bonus**. Ces tuiles ne seront disponibles que lorsque le marqueur aura été déplacé.
- Le **coût d'investissement** de toutes les autres tuiles Bonus du marché est indiqué à droite de la rangée où elle se trouve. Toutefois, ce coût est modifié par la valeur indiquée sur l'icône d'action :



= le coût d'investissement n'est pas modifié.



= le coût d'investissement est augmenté de 3 livres.

Important : Lorsqu'elles sont acquises, les tuiles Bonus Joker comptent comme des tuiles Ouvrier et peuvent être placées dans la rangée de votre choix. Elles comportent un coût additionnel de 1 or qui **doit** être payé. De même, d'autres tuiles Bonus comportent un coût supplémentaire/des conditions qui doivent être payé/remplies.



Exemple : Lors de la phase B, **Marie** active le bâtiment neutre « C » (déjà retourné).



Elle possède un total de 11 livres et un jeton Échange. Malgré qu'elle désire investir dans une tuile Bonus Joker, elle n'a pas d'or. Elle paye tout d'abord 5 livres pour la tuile Bonus de droite. Tandis que les 4 points de victoire ne seront marqués qu'à la fin de la partie, elle reçoit tout de même le jeton Échange immédiatement et place la tuile Bonus à côté de son plateau. Maintenant qu'elle a deux jetons Échange, elle les combine pour obtenir 1 or et retirer une carte Mouton « Shropshire » de sa main pour le reste de la partie (Plus de détails à la page 18). Puis, elle remet les 2 jetons Échange à la banque.



Elle effectue ensuite l'action auxiliaire double du bâtiment pour recevoir 2 livres.



Puisque l'icône de la seconde action « investir dans une tuile Bonus » augmente le coût de 3 livres, elle doit payer l'or qu'elle vient juste de recevoir et un total de 8 livres pour enfin obtenir la tuile Bonus Joker. Finalement, elle place cette tuile dans la case la plus à gauche de la rangée de son choix de sa section Ouvrier (et, s'il y a lieu, effectuer l'action immédiate illustrée dans cette case).



Les autres bonus présentés sur ces tuiles sont expliqués à la dernière page de l'annexe.



Acheter des moutons au Marché au bétail



Lorsque vous effectuez cette action, vous pouvez acheter de nouvelles cartes Mouton au Marché et les placer face visible sur **vosre défausse**. Cependant, le nombre et les races des cartes Mouton que vous pouvez acheter grâce à cette action ne sont pas prédéterminés.

Vos options dépendent du **nombre de bergères** que vous possédez dans la rangée bergère de votre section Ouvrier ainsi que de la somme d'argent que vous dépensez.

Si vous ne possédez qu'**une seule bergère**, vous n'avez que les 3 options suivantes :



SOIT acheter une carte « **Dorset Horn** » pour 3 livres



SOIT acheter une carte « **Hampshire** » OU « **Ryeland** » pour 9 livres.



SOIT acheter une carte « **Corriedale** » OU « **Lincoln** » pour 5 livres

Si vous possédez **2 bergères**, vous avez plus d'options :



SOIT acheter une carte « **Dorset Horn** » pour 1 livre



SOIT acheter une carte « **Suffolk** » ET 1 **jeton Échange** pour 10 livres.



SOIT acheter une carte « **Corriedale** » OU « **Lincoln** » pour 2 livres

En général, plus vous possédez de bergères, meilleures sont vos options. À vous de décider comment répartir vos bergères parmi ces différentes options, tout en vous assurant que chacune de vos bergères n'est mise à contribution qu'**une seule fois** dans le cadre de cette action.



Si vous utilisez 3 bergères et payez 3 livres, vous achetez 2 cartes dont la **valeur en points de victoire de chacune est de 2**.



Si vous utilisez 4 bergères et payez 4 livres, vous achetez une carte « **Suffolk** » ET 1 **jeton Échange**.

Toute bergère **non utilisée** pour acheter des cartes Mouton **peut** vous servir à piocher 2 cartes de la pioche Bétail du marché et de les ajouter face visible au marché. Vous pouvez procéder ainsi à tout moment lorsque vous effectuez cette action (même avant votre premier achat).

Comme mentionné (à la page 11), le nombre de cartes Mouton au marché peut être plus grand que le nombre mis en place en fonction du nombre de joueurs.



Important :

- Vous ne pouvez acheter que les cartes Mouton actuellement disponibles au marché.
- Vous pouvez acheter moins de cartes Mouton que le nombre permis.
- Toute carte Mouton que vous achetez dans le cadre de cette action est placée face visible sur **vosre défausse**.



Placer un de vos bâtiments

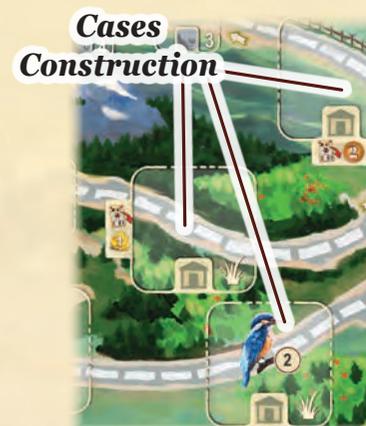
Pour effectuer cette action, choisissez **une** de vos tuiles Bâtiment à côté de votre plateau Joueur. Vous pouvez alors :

SOIT la placer sur une **case Construction vide** du parcours **SOIT** l'utiliser pour **remplacer** une de **vos** tuiles Bâtiment déjà construites sur le parcours.

Rappel : La face utilisée de chaque tuile Bâtiment personnel doit être identique pour chaque joueur. Vous ne pouvez pas retourner une tuile sur son autre face.

Pour construire un bâtiment, assurez-vous de posséder :

- a) assez de bâtisseurs pour le construire ET
- b) assez d'argent pour payer ces bâtisseurs.



Le nombre de bâtisseurs requis pour la construction d'une tuile Bâtiment est indiqué dans son coin supérieur gauche. Si le nombre de bâtisseurs que vous possédez est égal ou supérieur au nombre de bâtisseurs requis pour la construction, vous pouvez placer la tuile sur une case Construction **libre** du parcours. Vous devez immédiatement payer le salaire de vos bâtisseurs :



Vous devez payer **2 livres** pour **chaque bâtisseur** requis pour la construction.

Autrement, vous pouvez **remplacer** une de **vos** tuiles Bâtiment déjà construites sur le parcours par une autre de vos tuiles dont la **valeur est supérieure**. Dans ce cas, le nombre de bâtisseurs requis pour la construction correspond à la **différence** de valeur entre les 2 tuiles Bâtiment et vous ne devez payer en salaire que les bâtisseurs correspondants à cette différence. Ensuite, placez la nouvelle tuile Bâtiment à la place de l'ancienne et **retirez définitivement** l'ancienne tuile de la partie en la remettant dans la boîte. C'est le seul moyen de placer un bâtiment demandant plus de 5 bâtisseurs.

Exemples :



Pour construire ce bâtiment sur une case vide du parcours, **Marie** doit posséder au moins 2 bâtisseurs dans sa section Ouvrier et payer 4 livres.



Si elle remplace ce bâtiment déjà construit par celui-ci, elle doit posséder au moins 3 bâtisseurs dans sa section Ouvrier et payer 6 livres.

Note : Le bâtiment neutre « B » est le seul qui vous permet de placer vos tuiles Bâtiment sur le plateau de jeu. Les deux autres moyens le permettant sont les actions immédiates se trouvant sur votre rangée bâtisseur (voir à droite) et la carte Bonus de l'ensemble 6 (qui permet de remplacer une vos tuiles Bâtiment par une autre dont la valeur est d'exactly 1 de plus ; voir à la page 4 de l'annexe).



L'action de droite comporte l'avantage de ne coûter que 1 livre par bâtisseur au lieu de 2 livres.

Important :

- Sur le parcours, quatre cases Construction comportent une condition à remplir afin que vous y construisiez un bâtiment. Non seulement cette case doit être libre, mais vous devez aussi avoir atteint ou dépassé une certaine case (2, 4 ou 7) sur la piste Exploration (pour savoir comment avancer sur cette piste, voir à la page 17).
- Si vous n'avez pas **au moins** atteint la case demandée de la piste Exploration (indiquée dans chaque case Construction concernée), vous ne pouvez pas y construire votre bâtiment.



Déplacer votre bateau

Pour effectuer cette action, vous pouvez déplacer votre bateau dans la direction de votre choix sur le plateau Maritime d'un nombre de cases plus petit ou égal au nombre de marins que vous possédez. Lorsque vous déplacez votre bateau, les règles suivantes s'appliquent :

- Chaque case du plateau Maritime peut être occupée par des bateaux de différents joueurs. Ceci signifie que vous devez tenir compte de **toutes les cases** lorsque vous déplacez votre bateau, qu'elles soient occupées ou non par d'autres bateaux.
- Sur ces voies maritimes se trouvent plusieurs ports. Chacun de ces ports vous permet d'y placer un de vos entrepôts ou un de vos disques si votre bateau se trouve sur la case qui y est associée. Chaque fois que vous voulez placer un entrepôt ou un disque, vous devez dépenser un déplacement, ce qui **met fin** à votre action de déplacement (voir « Améliorer un port » plus bas).
- Lorsque vous choisissez de déplacer votre bateau grâce à une action, vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos déplacements. Par contre, dès que vous arrêtez sur une case (que vous y améliorez ou non un port), vous renoncez aux déplacements restants que vous a procurés cette action (c.-à-d. que vous ne pouvez les conserver pour plus tard).

Note : D'autres actions vous permettent de déplacer votre bateau indépendamment du nombre de marins que vous possédez. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent.

Améliorer un port

Si votre bateau se trouve ou se déplace dans une case **pourvue** d'un **quai** (indiquée par la présence d'une icône d'entrepôt/disque dans la case Maritime) et qu'il vous reste **au moins un déplacement de bateau**, vous pouvez améliorer ce port. Pour ce faire, placez un entrepôt ou un de vos disques sur l'emplacement qui y est associé et payez le coût éventuellement indiqué. Lorsque vous accostez à un port pour l'améliorer, l'action de déplacement de votre bateau se termine, même si vous avez dépensé moins de déplacement que permis par l'action.

Vous ne pouvez améliorer un port que si vous avez les moyens d'en **payer** le coût d'amélioration et si vous **n'avez pas déjà** amélioré ce port précédemment (un port que vous avez déjà amélioré est occupé par un de vos entrepôts/disques). Il importe peu si un entrepôt ou un disque d'un de vos adversaires s'y trouve déjà. Par contre, si vous n'avez plus d'entrepôt ou de disque sur votre plateau Joueur, vous ne pouvez plus améliorer un port du type correspondant.

Il existe 3 types de ports :



Petit port

Pour améliorer un *petit port*, payez **tout d'abord** le coût d'amélioration indiqué dans un des emplacements d'entrepôt de ce port et choisissez **ensuite** un des entrepôts de votre plateau Joueur à y placer. Après avoir placé votre entrepôt, prenez la carte indiquée sur ce petit port et placez-la sur votre défausse. (Il n'y a que si la réserve n'en dispose plus que vous ne prendrez pas de carte.) Vérifiez ensuite si vous avez déblocqué un bonus immédiat ou permanent de votre plateau Joueur en plaçant cet entrepôt : À chaque fois que vous avez entièrement libéré une paire d'entrepôts (indiquée par des flèches marrons) associés à un bonus immédiat, recevez ce bonus immédiatement ou renoncez-y définitivement. (Un bonus permanent est activé et demeure actif normalement.)



Port moyen

Pour améliorer un *port moyen*, payez **tout d'abord** le coût d'amélioration (indiqué au-dessus de l'emplacement de disque de ce port) et placez-y un de vos disques (si l'emplacement est déjà occupé par des disques d'autres couleurs, placez le vôtre par-dessus). Prenez ce disque de votre plateau en tenant compte de la couleur de la bordure (blanche ou noire) de l'emplacement de ce port moyen. Comme pour les livraisons, un disque provenant d'un emplacement de plateau Joueur à bordure blanche peut être placé sur n'importe quel emplacement d'un port moyen ; tandis qu'un disque provenant d'un emplacement de plateau Joueur à bordure noire ne peut être placé que sur un emplacement à bordure noire d'un port moyen (pour les détails concernant le déblocage des emplacements de votre plateau, voir à la page 9). Après avoir placé votre disque, prenez la carte indiquée sur ce port moyen et placez-la sur votre défausse. (Il n'y a que si la réserve n'en dispose plus que vous ne prendrez pas de carte.)

Après avoir placé un disque sur l'emplacement d'un port moyen, vérifiez si une tuile Capitainerie y est présente. Si tel est le cas, vous pouvez la récupérer en la remplaçant par une de vos tuiles Ouvrier (bergère, bâtisseur, marin, ou tondeur) qui en devient le nouveau capitaine.

Pour ce faire, choisissez une tuile Ouvrier de votre section Ouvrier, de la case **la plus à droite** de la rangée de votre choix. Ensuite, placez la tuile Capitainerie face visible à côté de votre plateau (voir les illustrations à droite).

- Dès qu'une tuile Ouvrier est placée sur une case Capitainerie, elle y demeure jusqu'à la fin de la partie.
- Il n'est possible de récupérer une tuile Capitainerie que lorsque vous améliorez le port qu'il occupe. Si vous renoncez à récupérer cette tuile, vous n'aurez plus l'occasion de le faire plus tard.
- Si vous retirez un ouvrier de votre plateau Joueur et qu'une action immédiate se libère, vous pourrez effectuer cette action de nouveau la prochaine fois que vous placerez un ouvrier dans cette case.

Les tuiles Capitainerie comportent 2 sections :



La **moitié supérieure** ① présente soit une action immédiate ou un certificat permanent. Si vous récupérez une tuile avec une action immédiate, effectuez cette action immédiatement ou renoncez-y définitivement. (Pour plus de détails concernant les certificats permanents, voir à la page 9.)

La **moitié inférieure** ② rapporte un bonus en points de victoire à la fin de la partie (voir à la page 19).



Exemple : Marie a 3 marins dans sa section Ouvrier, elle peut déplacer son bateau jusqu'à 3 cases dans la direction de son choix. Elle le déplace de 2 cases et utilise le dernier déplacement pour placer un de ses entrepôts sur le port qu'elle a atteint au coût de 2 livres.

Elle reçoit ensuite une carte « Oiseau Kōtare » et la place sur sa défausse.



Coût d'amélioration (petit port)



Coût d'amélioration (port moyen)



Tuile Capitainerie Emplacement de disque



Note : Les ouvriers Jokers peuvent également être affectés à la Capitainerie.

Actions immédiates des tuiles Capitainerie :



Recevez 5 livres.



Recevez 3 livres. Prenez aussi une carte « Traversier » et placez-la sur votre défausse.



Avancez votre disque de 4 cases sur la piste Exploration.



Grand port

Améliorer un *grand port* est similaire à améliorer un petit port. Toutefois, vous n'avez pas à payer de coût d'amélioration. Placez tout simplement un de vos entrepôts dans un des quatre emplacements. Vérifiez ensuite si vous avez débloqué un bonus immédiat ou permanent de votre plateau Joueur en plaçant cet entrepôt. Chaque grand port amélioré vous procure un comptoir de plus pour effectuer une livraison.

Plus tard, si vous désirez placer un de vos disques sur un grand port que vous avez amélioré, vous devez normalement payer les coûts de transport indiqués sur ce comptoir à l'étranger. Comme d'habitude, vous ne pouvez placer qu'un seul de vos disques sur chacun des comptoirs de ces grands ports. Dans le cas où le comptoir d'un grand port est un comptoir à laine, vous ne pouvez y effectuer une livraison que dans le cadre de l'action « Tondre et vendre la laine de vos moutons » (voir plus bas).

Améliorer un grand port ne vous oblige pas à y effectuer de livraison.



Tondre et vendre la laine de vos moutons

Pour effectuer cette action, vous pouvez révéler un nombre inférieur ou égal de cartes Mouton de races **différentes** que le nombre de tondeurs que vous possédez. Calculez votre valeur totale de lainage en additionnant la valeur de lainage de chaque race différente de moutons que vous venez de révéler et ajoutez la laine permanente que vous possédez. (Ignorez les points de victoire et les valeurs d'élevage de ces cartes.)

Dès que votre valeur totale de lainage est calculée (incluant la laine permanente débloquée de votre plateau Joueur ou d'une tuile Bonus), recevez ce montant d'argent de la banque. Vous ne pouvez faire ceci qu'une seule **fois** par action « tondre vos moutons ». Dans le cadre de cette action, vous ne pouvez révéler ni cartes Support ni cartes Bonus qui ne sont pas des cartes Mouton. Défaussez ensuite **toutes** les cartes Mouton que vous avez **révélées** de votre main.

La valeur de lainage pour laquelle vous venez de recevoir de l'argent peut vous donner l'opportunité de placer un des disques de votre plateau Joueur sur un comptoir à laine. Il existe trois comptoirs à laine locaux (de valeurs 5, 9 et 13) disponible dès le début de la partie, et deux comptoirs à laine à l'étranger que vous pouvez débloquent en améliorant les grands ports correspondants.

L'emblème de chaque comptoir à laine présente une valeur qui s'apparente à la valeur totale de lainage de votre tonte. Pour placer un disque, choisissez un comptoir de livraison dont la valeur de comptoir est **inférieure** ou **égale** à votre **valeur totale de lainage**. Cependant, vous ne pouvez **pas** choisir un comptoir où vous avez déjà livré de la laine (c.-à-d. sur lequel se trouve déjà un de vos disques).

La seule exception à cette règle est le comptoir à laine de valeur 13. Vous pouvez effectuer des livraisons de laine à ce comptoir, même si un ou plusieurs de vos disques s'y trouvent déjà.

Lorsque vous avez choisi un comptoir à laine, placez un de vos disques sur son emplacement de comptoir (si d'autres disques s'y trouvent déjà, placez le vôtre par-dessus). Prenez ce disque d'un emplacement de votre plateau en considérant les 2 types d'emplacements : ceux à bordure blanche et ceux à bordure noire.

1. Un disque provenant d'un emplacement **à bordure blanche** peut être placé sur n'importe quel emplacement de comptoir.
2. Un disque provenant d'un emplacement **à bordure noire** ne peut être placé que sur un emplacement de comptoir **à bordure noire**.

Retirer un disque d'un emplacement de votre plateau peut débloquent les avantages qui y sont associés. Certains emplacements accordent des bonus ou requièrent un coût supplémentaire pour en retirer le disque. (Pour les détails concernant le déblocage des emplacements de votre plateau, voir à la page 9.)

Attention : Le petit port connecté à la dernière case de chacune des trois voies maritimes est spécial. Vous pouvez les améliorer normalement (en payant le coût d'amélioration et en y plaçant un entrepôt). Ce faisant, vous **devez** replacer votre bateau à la case Départ du plateau Maritime (après avoir reçu la carte sous la boussole ).

À la fin de la partie, vous marquez les 4 points de victoire indiqués sur les flèches jaunes seulement si vous possédez un **entrepôt** dans chacun des 2 petits ports qui y sont adjacents.



Exemple : Lors de la phase B, **Marie** active le bâtiment neutre « E ». Elle se sert de son premier tondeur pour piocher et défausser une carte en espérant piocher sa carte « Ryeland » qui lui permettrait de totaliser une valeur de lainage de 13 et ainsi atteindre le comptoir de même valeur.

Malheureusement, elle pioche une carte « Shropshire », pour laquelle elle a déjà deux exemplaires en main. Elle la défausse donc.

À ce moment, **Marie** ne peut pas effectuer l'action auxiliaire simple pour piocher et défausser une carte, puisque l'action « tondre et vendre la laine de vos moutons » est déjà commencée. C'est le risque qu'elle a pris. Elle révèle maintenant 3 cartes Mouton de races différentes de sa main, puisqu'il lui reste trois tondeurs à son service dans sa section Ouvrier :

- 1 « Merino » (valeur de lainage : 3)
- 1 « Lincoln » (valeur de lainage : 4)
- et 1 « Shropshire » (valeur de lainage : 1)

Elle additionne leurs valeurs de lainage (8) et ajoute la laine permanente (1) qu'elle a débloquée. Sa valeur totale de lainage s'élève à 9. **Marie** reçoit ce montant de la banque et place un disque d'un emplacement à bordure noire de son plateau Joueur sur le comptoir à laine local de valeur 9. Elle paye un coût de livraison de 5 livres et prend une carte Mouton « Romney ».

Sans ses trois tondeurs restants ou sa laine permanente, elle n'aurait pas atteint une valeur totale de 9, et n'aurait pas pu placer de disque.

1  Tout tondeur **non utilisé** pour tondre un mouton peut être utilisé de la façon suivante : Piochez 1 carte de votre pioche. Puis, défaussez immédiatement 1 carte. Vous pouvez procéder ainsi à tout moment lorsque vous effectuez cette action (même avant de tondre vos moutons). Assurez-vous de ne vous servir de chaque tondeur **qu'une seule fois** dans le cadre de cette action.

Note : Chaque emplacement de comptoir à laine à bordure noire vous donne une carte Mouton « Romney » comme action de livraison immédiate. Vous devez prendre cette carte (tant que la réserve en contient) et la placer face visible sur votre défausse.





Obtenir une carte Objectif

Pour effectuer cette action, vous pouvez soit choisir **une carte Objectif** de l'**offre d'objectifs** située à gauche du plateau de jeu, ou piocher la première carte de la pioche Objectif. Placez cette carte face visible sur **votre défausse**. Si vous prenez une carte de l'offre d'objectifs, remplacez-la immédiatement en révélant une nouvelle carte de la pioche Objectif.

Dans le cadre de cette action, vous **ne** pouvez pas choisir une carte Bonus Objectif (des ensembles 8, 9 ou 10) de l'**offre de cartes Bonus** (un rappel est indiqué au verso des 3 tuiles En-tête). Toutefois, **toutes** les règles suivantes s'appliquent aussi aux cartes Bonus Objectif.

Éventuellement, vous aurez en main les cartes Objectif que vous avez obtenues.

Lors de votre tour, si vous avez une ou plusieurs cartes Objectif en main, vous pouvez en jouer autant que vous voulez :

• avant d'effectuer la phase A

• **avant ou après** avoir effectué une action en phase B.

Ceci signifie que vous ne pouvez jouer de cartes Objectif au cours du déplacement de votre éleveur, ni au cours d'une action (les 4 étapes de Wellington comptent comme une seule action), ni à partir du moment où vous commencez à effectuer la phase C.

Lorsque vous jouez une carte Objectif, placez-la face visible devant vous, dans **votre zone d'objectifs** (au bas de votre plateau Joueur). Effectuez ensuite l'**action immédiate** illustrée dans le coin supérieur gauche de la carte ou renoncez-y.

Voici les actions immédiates se retrouvant sur les cartes Objectif :

Recevez 4 livres.

Obtenez 2 jetons Échange.

Avancez votre marqueur Certificat jusqu'à 2 cases.



Avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration.



Déplacez votre bateau de 2 cases dans la direction de choix (et/ou améliorez un port si possible).

Action immédiate



Conditions

Important : Chaque élément de jeu qu'un joueur possède ne peut servir à remplir qu'**une seule condition** sur **une seule** carte Objectif. Ainsi, si plusieurs de vos cartes Objectif présentent la même condition, vous devez posséder assez d'éléments de jeu pour remplir autant de fois cette condition.

Voici les conditions se retrouvant sur les cartes Objectif :



• Avoir 1 de vos disques sur un comptoir (local/à l'étranger/de laine) dont la valeur de livraison est de 13 ou plus.



• Avoir 1 de vos tuiles Bâtiment placée sur le plateau de jeu.



• Avoir 1 de vos tuiles Bâtiment nécessitant 4 bâtisseurs placée sur le plateau de jeu.



• Avoir 2 tondeurs dans la rangée correspondante de votre plateau Joueur. (Un ouvrier Joker dans cette rangée compte également.)



• Avoir 1 de vos entrepôts placé sur le plateau Maritime.



• Posséder 1 carte « Lincoln » OU « Corriedale » dans votre troupeau.



• Posséder 1 carte « Hampshire » OU « Ryeland » dans votre troupeau.



• Posséder 1 carte Traversier dans votre troupeau. (Les cartes Bonus de l'ensemble 1 comptent aussi.)



• Avoir atteint ou dépassé la case 6 de la piste Exploration.



• Posséder 1 tuile Danger Inondation.

Exemple : Pour remplir toutes les conditions de ses cartes Objectif en fin de la partie, **Marie** doit avoir :

• au moins 2 de ses bâtiments sur le plateau de jeu dont l'un nécessitant 4 bâtisseurs ou plus,

• au moins une carte Mouton « Lincoln » OU « Corriedale » dans son troupeau,

• atteint ou dépassé la case 12 sur la piste Exploration et

• au moins un de ses disques placé sur un comptoir de valeur de livraison de 13 ou plus.

Si elle réussit à remplir toutes ces conditions, elle marquera 9 points de victoire. Mais, par exemple, s'il lui manque un disque dans le cadre d'une livraison de 13 ou plus (peu importe le type de comptoir), elle n'en marquerait que 3 (la carte Objectif comportant cette condition de livraison lui en ferait perdre 3).



Note : Vous n'êtes pas obligé de jouer vos cartes Objectif. Vous pouvez les conserver dans votre troupeau (par exemple, en les défaussant grâce à l'icône

À la fin de la partie, pour chaque carte Objectif se trouvant encore dans votre troupeau, vous pourrez décider de la compter ou non dans votre pointage final. Les cartes Objectif jouées se trouvant dans votre zone d'objectifs sont obligatoirement prises en compte, vous n'avez pas le choix.



Avancer sur la piste Exploration

Pour effectuer cette action, avancez votre disque sur la piste Exploration (les disques de différents joueurs peuvent occuper la même case). Lorsque vous atteignez ou dépassez certaines cases, obtenez les effets suivants :

• Les cases 3 et 8 vous procurent chacune 1 or (c.-à-d. avancez immédiatement votre marqueur Or d'une case).

• Les cases 4 ou 6 (selon le nombre de joueurs) vous procurent une **tuile Déplacement** orange, qui augmente votre limite de déplacement de 1. Placez cette tuile dans l'emplacement correspondant de votre plateau Joueur.

• Les cases 2, 4 et 7 vous donnent accès à des cases Construction supplémentaires sur le parcours.

• En atteignant ou en dépassant la case 11, vous devez choisir un effet : SOIT retourner la tuile Déplacement précédemment reçue (+2 visible), ce qui augmente votre limite de déplacement de 1 de plus, OU retourner votre tuile Taxes (mains barrées visibles), qui vous permet de ne plus payer de taxes (ignorez les mains).

• À la fin de la partie, vous marquerez la plus haute valeur de points de victoire que vous avez atteinte (max. 15).

Dans le cas où vous atteignez la case 16 de la piste Exploration et que vous obtenez plus d'avancées sur cette piste, vous recevrez à la place 1 livre pour chaque avancée. Votre disque d'exploration ne recule jamais.

Exemple : Lors de la phase B, **Marie** active le bâtiment neutre « B » (qui est déjà retourné). Son disque est sur la case 7 de la piste Exploration.

Elle effectue l'action auxiliaire double du bâtiment pour avancer son disque d'une case sur la piste Exploration et reçoit 1 or. Ensuite, elle révèle une carte « oiseau Kōtare » de sa main, qui lui permet d'avancer son disque d'une case de plus, la défausse et en pioche une nouvelle. Finalement, elle effectue l'action du bâtiment qui lui permet d'avancer de 2 cases et d'atteindre la case 11. Elle peut à présent choisir entre retourner

1 sa tuile Déplacement ou

2 sa tuile Taxes.





Obtenez un jeton Échange

Pour effectuer cette action, prenez **un** jeton Échange de la banque et placez-le devant vous.

Les jetons Échange sont particuliers, car vous pouvez les utiliser à tout moment de la partie, même au cours d'une action et même quand ce n'est pas votre tour.

- Pour utiliser un jeton Échange, remettez-le à la banque. Piochez ensuite jusqu'à 2 cartes de votre pioche. Puis, défaussez **immédiatement** autant de cartes que vous en avez piochées.
- À la place, vous pouvez **combiner** 2 jetons Échange pour retirer de la partie 1 de vos cartes de départ « Shropshire » de votre main (et donc de votre troupeau) en la remettant dans la boîte, et avancer votre marqueur Or d'une case (*un rappel est illustré sur votre plateau Joueur*). Remettez les 2 jetons Échange à la banque.



Chaque joueur commence la partie avec un jeton Échange et peut en recevoir d'autres de différentes manières :



- une action sur le bâtiment personnel « 8b »



- lorsque vous achetez une carte « Suffolk » au marché au bétail



- une action immédiate dans la rangée bergère



- en investissant dans certaines tuiles Bonus



Effectuer une action auxiliaire simple ou double



La section d'actions auxiliaires de votre plateau Joueur présente 5 actions différentes.

Chacune d'elles comporte 2 emplacements pour des disques. Pour une action auxiliaire donnée, tant et aussi longtemps que les 2 emplacements correspondants sont occupés par des disques, cette action est bloquée et ne peut pas être effectuée. Dès qu'au moins un de ces disques est retiré, l'action est débloquée.



Lorsque vous utilisez cette icône pour effectuer **une action auxiliaire simple** sur un lieu (*voir à la page 8*), vous ne pouvez pas la doubler (même si les 2 emplacements de disques de cette action ont été libérés).



Lorsque vous utilisez cette icône d'action, vous pouvez effectuer **l'une** de vos actions auxiliaires disponibles. S'il n'y a qu'un seul emplacement libre, vous ne pouvez effectuer cette action qu'une seule fois (action auxiliaire simple). Si les 2 emplacements sont libres, vous pouvez effectuer cette action comme une **action auxiliaire double**. Ceci signifie que sa condition (s'il y en a) et ses effets sont tous deux doublés.

Action auxiliaire simple

Recevez 1 livre.



Piochez 1 carte de votre pioche. Défaussez **ensuite** 1 carte.



Payez 2 livres pour avancer votre marqueur Certificat d'une case.



Payez 1 livre pour déplacer votre bateau dans la direction de votre choix (ou améliorez un port si possible)



Payez 1 livre pour avancer votre disque d'une case sur la piste Exploration.



Action auxiliaire double

Recevez 2 livres.

Piochez 2 cartes de votre pioche. Défaussez **ensuite** 2 cartes.

Payez 4 livres pour avancer votre marqueur Certificat de 2 cases.

Payez 2 livres pour déplacer votre bateau de 2 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible)

Payez 2 livres pour avancer votre disque de 2 cases sur la piste Exploration.



Retirer une tuile Danger du parcours

Pour effectuer cette action, prenez une tuile Danger de votre choix de n'importe quelle zone Danger, placez-la face visible devant vous et prenez la carte Support qui y est associée.

Si l'icône de l'action comporte un coût, vous devez le payer immédiatement, sinon vous ne pourrez prendre de tuile Danger. Si l'icône n'en comporte pas, prenez la tuile gratuitement.

Chaque tuile Danger rapporte 2, 3 ou 4 points de victoire à la fin de la partie. Toutefois, lorsque vous prenez une tuile Éboulement, vous prenez également **une** carte « Chien de berger » de la réserve et placez-la sur votre défausse. De même, retirer une tuile Inondation vous permet de prendre **une** carte « Traversier ».

Si les 2 zones Danger sont vides, vous ne pouvez pas prendre de tuile Danger.



Avancer votre éleveur sur le parcours

Cette action vous permet de déplacer votre éleveur vers un autre lieu sur le parcours.

Si vous effectuez cette action, vous devez déplacer votre éleveur d'au moins un lieu, mais pas plus que le nombre indiqué par l'icône.

Ensuite, effectuez une phase **B additionnelle** sur le lieu où s'arrête votre éleveur.

Note : Vous ne pourrez compléter votre main (phase C) qu'après avoir effectué la nouvelle phase B.



Recevoir de l'or et le dépenser

Chaque joueur commence la partie avec 1 or et peut en recevoir plus en différentes occasions :



- une action immédiate dans la rangée marin



- en investissant dans certaines tuiles Bonus



- en construisant une tuile Bâtiment sur le parcours (pas quand vous en remplacez un)

Sur la piste Or, la quantité d'or que vous possédez est indiquée vis-à-vis votre marqueur Or (si vous recevez plus d'or que votre capacité à en stocker, l'excédant est perdu). **Durant** la phase A ou B, vous pouvez dépenser de l'or en reculant votre marqueur Or afin d'acheter une des 4 différentes cartes Bonus de la réserve de cartes Bonus.

Lorsque vous effectuez cette « action gratuite », choisissez **une carte Bonus** de la réserve de cartes Bonus se trouvant à côté du plateau Maritime (sous la tuile En-tête correspondante) et placez-la sur **vosre** défausse.

Chacune des cartes Bonus sous la barre à roue  et sous le baril  coûte **3 Or**. La carte sous la cloche  coûte **4 Or** et celle sous la boussole  coûte **5 Or**. Ces cartes Bonus ne peuvent être obtenues qu'en dépensant de l'or ou en améliorant un port.

Une fois acquises, les deux cartes Mouton (Ensembles 3 et 7) ainsi que les trois cartes Objectif (Ensembles 8, 9 et 10) fonctionnent comme les autres cartes Mouton et Objectif. Aucune autre règle ne s'y applique.

Les règles encadrant les cinq autres cartes Bonus (Ensemble 1, 2, 4, 5 et 6) sont expliquées en détail à la dernière page de l'annexe.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsque vous placez une tuile Bonus sur la **dernière case du Marché aux tuiles Bonus** lorsque vous effectuez l'étape ④ à **Wellington**. Lorsque le marqueur Marché aux tuiles Bonus dépasse la **flèche rouge** pour sortir du marché, récupérez-le et placez-le devant vous. Ensuite, remplissez les cases Prévission normalement. Il s'agissait de votre **dernier tour** de jeu.

Important : Lors de votre dernier tour, n'effectuez **pas** la phase C (c.-à-d. qu'après la phase B, ne piochez pas pour compléter votre main).

Ensuite, **chaque autre joueur** effectue un **dernier tour** de jeu, lors duquel il déplace son éleveur et active les actions du lieu atteint normalement. Un joueur qui atteint Wellington lors de son dernier tour réalise également les 4 étapes normalement. Par contre, s'il choisit une tuile Bonus à partir d'une case Prévission B lors de l'étape ④, cette tuile est remise dans la boîte. À la fin de son tour (après avoir effectué la phase B), il doit remplir les cases Prévission vides. Une fois que le dernier joueur a effectué son dernier tour (sans effectuer la phase C), la partie se termine.



Décompte final

Prenez le **bloc de score** et parcourez les 12 catégories. Pour chacune des catégories, marquez les points de victoire de chaque joueur comme suit :

1 Marquez 1 point de victoire pour chaque tranche de 5 livres que vous possédez.

2 Marquez la somme des points de victoire indiqués sur chacune de vos tuiles Bâtiment se trouvant **sur** le plateau de jeu.

3 Marquez la somme des points de victoire que vous avez débloqués en plaçant vos disques sur des comptoirs de livraison (incluant ceux locaux, à l'étranger et les comptoirs à laine). Bien sûr, les points négatifs diminuent votre score. Il est donc possible d'obtenir une somme négative. (Voir à la page 10 pour plus de détails.)

4 Marquez la somme des points de victoire que vous avez débloqués en plaçant vos disques et entrepôts sur des petits et des moyens ports du plateau Maritime. (Voir à la page 15 pour plus de détails.)

5 Marquez les points de victoire que vous avez débloqués avec votre disque sur la piste Exploration. (Ces points sont indiqués soit à côté ou plus bas, à côté de la case à point de victoire la plus récemment atteinte.)

6 Marquez la somme des points de victoire indiqués sur chacune des tuiles Danger et Bonus que vous possédez.

7 Parmi votre troupeau (votre pioche, vos cartes en main et votre défausse), rassemblez toutes les cartes Bonus (à l'exception des cartes Bonus Objectif) et les cartes Mouton rapportant des points de victoire. Marquez le total de leurs points de victoire.

8 Pour chaque carte Objectif (incluant les cartes Bonus Objectif) se trouvant encore dans votre troupeau, vous devez décider d'y renoncer ou de l'ajouter à votre zone d'objectifs (sans effectuer l'action immédiate). Ensuite, pour chaque carte Objectif se trouvant dans votre zone d'objectifs, marquez les points de victoires positifs indiqués dans le coin inférieur droit si vous avez rempli toutes les conditions **individuelles**, ou marquez les points négatifs si vous n'avez pas rempli toutes les conditions. Il est donc possible d'obtenir une somme négative. (Voir à la page 17 pour plus de détails.)

9 Marquez la somme des points de victoire que vous rapportent les tuiles Capitainerie que vous possédez selon leurs *conditions individuelles*. Ces conditions individuelles (voir le tableau ci-dessous) sont **indépendantes** de celles des cartes Objectif).

10 Marquez 3 points de victoire si vous avez enlevé votre disque de cet emplacement.

11 Marquez 4 points de victoire pour chaque tuile Ouvrier placée dans la 5^e colonne de votre section Ouvrier. De plus, marquez 2 et/ou 4 points de victoire si vous êtes parvenu à libérer les paires d'entrepôts respectives de votre plateau Joueur.

12 Marquez 5 points de victoire si vous possédez le marqueur Marché aux tuiles Bonus.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Les conditions individuelles des tuiles Capitainerie :

Marquez 1 point de victoire pour chaque certificat que vous possédez (peu importe s'ils sont permanents ou temporaires).

Marquez 1 point de victoire pour chaque paire d'entrepôts que vous avez placés sur le plateau Maritime.

Marquez 1 point de victoire pour chaque carte Objectif dans votre **zone d'objectifs** (peu importe si leurs conditions sont remplies ou non).

Marquez 1 point de victoire pour chacune de vos tuiles Bâtiment que vous avez placées sur le plateau de jeu.

Marquez 1 point de victoire pour chaque tuile Danger que vous possédez (peu importe le type).

Marquez 1 point de victoire pour chaque carte de votre deck représentant un traversier (ceci inclut la carte Bonus #1).

Marquez 2 points de victoire pour chaque intervalle de 5 cases parcourues sur la piste Exploration.

Marquez 1 point de victoire pour chaque paire d'ouvriers que vous possédez (ceci inclut les ouvriers imprimés dans la première colonne).

Clarifications et cas particuliers :

- L'argent et les jetons Échange ne sont pas limités par le matériel fourni. S'il advient que la banque se vide, utilisez d'autres éléments adéquats de votre choix comme substitut.
- Si la pioche de cartes Objectif est épuisée, il est possible d'avoir moins de 4 cartes Objectif dans l'offre. Si l'offre est également épuisée, il n'est plus possible d'obtenir de cartes Objectif. Ceci s'applique également aux 4 piles de cartes Support et l'offre de cartes Bonus.
- Vous pouvez consulter **vos défausses** en tout temps. Vous ne pouvez **pas** consulter **vos pioches**
- Lorsque vous devez placer un de vos disques sur un emplacement de comptoir lors d'une livraison, ou sur un port moyen lors d'une amélioration, certains cas particuliers peuvent subvenir :
 - Si vous devez placer un disque sur un emplacement à bordure blanche alors qu'il ne vous reste que des disques sur des emplacements à bordure noire, vous êtes autorisé à placer un disque de votre plateau provenant d'un emplacement à bordure noire.
 - Si vous devez placer un disque sur un emplacement alors qu'il ne vous en reste plus ou que vous ne pouvez pas en payer le coût pour le retirer, retirez plutôt un de vos disques se trouvant sur un port moyen de votre choix et placez-le sur ce nouvel emplacement (si aucun de vos disques ne se trouve sur un port moyen, vous n'en placez pas).
- Si vous remplacez une tuile Bâtiment alors que votre éleveur s'y trouve, vous ne pouvez **pas** activer le nouveau bâtiment immédiatement, **dans le cas où** vous avez déjà utilisé une action de l'ancien bâtiment (autrement dit, vous pouvez effectuer les actions du nouveau bâtiment si vous n'avez pas utilisé les actions de l'ancien ce tour-ci).
- Si vous retirez une tuile Danger sur laquelle se trouvent des éleveurs, laissez-les sur la case vide du parcours. Ces éleveurs commenceront leur déplacement à partir de cette case.
- Lorsque vous **révélez** des cartes de votre main (durant l'étape **i** de Wellington ou lorsque vous calculez votre valeur de lainage), ces moments sont les seuls où vous ne pouvez pas utiliser de jetons Échange ou de cartes durant votre tour.
- Lorsque vous jouez une carte Support ou une carte Bonus (qui n'est pas une carte Mouton ni une carte Objectif), vous ne piochez une carte  qu'après avoir effectué ou renoncé à son action.

CRÉDITS

Nous souhaitons remercier tous les testeurs, en particulier :

Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Max Posti et Ryan Hendrickson.

Nous dédions de chaleureux remerciements à Pike Stahlmann-Brown, Graeme Edgeler et Timon Bakker pour leur aide inestimable au sujet de la Nouvelle-Zélande et leurs précieux commentaires.

Nous offrons nos sincères remerciements aux créateurs de l'Automa « Garth » : Steve Schlepfforst, Wil Gerken et David Lavoie pour nous avoir inspiré lors de la création de notre variante à partir de leur mode solo.

Merci également à Isabelle Frenette pour ses révisions.

Conception :
Alexander Pfister

Illustrations :
Chris Quilliams

Production :
Sophie Gravel

Direction artistique :
Sophie Gravel
Martin Bouchard

Développement :
André Bierth
Anh Tú Tran

Design graphique :
Emeline D'Aoust

Édition :
André Bierth

Modélisation 3D :
Emeline D'Aoust

Développement par :



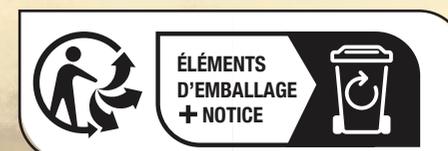
www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2023 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

EGGERTSPIELE est une marque de Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Fabriqué en Chine.



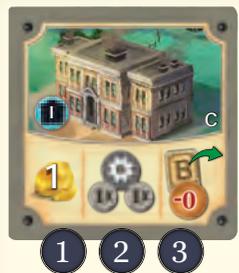
ANNEXE

Ce feuillet présente en détail les actions de chacun des 8 bâtiments neutres (incluant les 4 côtés **II**) et des 10 bâtiments personnels (côté a et côté b). La dernière page présente une brève description des tuiles Bonus, les actions auxiliaires, les actions des cartes Bonus ainsi que les actions des cartes Objectif.

BÂTIMENTS NEUTRES



1. Défaussez 2 cartes Mouton de la **même race** pour recevoir 2 livres.
2. Engagez un ouvrier sans modifier son coût.
3. Engagez un ouvrier dont le coût est augmenté de 3 livres.
Plus de détails à la page 13.



1. Avancez votre marqueur Or d'une case.
Plus de détails à la page 18.
2. Effectuez une action auxiliaire simple ou double.
Plus de détails à la page 18.
3. Investissez dans une tuile Bonus selon son coût (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).
Plus de détails à la page 13.
4. Voir action 2. ci-haut.



5. Voir action 3. ci-haut.
6. Investissez dans une tuile Bonus dont le coût est augmenté de 3 livres (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).
Plus de détails à la page 13.



1. Tondez une quantité de moutons de **racés différents** inférieure ou égale au nombre de tondeurs que vous possédez. Recevez autant de livres que leur valeur totale de lainage plus votre laine permanente. (Vérifiez si vous pouvez placer un de vos disques sur un comptoir.) Pour chaque tondeur que vous n'employez pas pour cette tonte, vous pouvez piocher et défausser une carte.
Plus de détails à la page 16.
2. Effectuez une action auxiliaire simple.
Plus de détails à la page 18.



1. Déplacez votre bateau dans la direction de votre choix jusqu'à autant de cases que le nombre de marins que vous possédez (et/ou améliorez un port si possible).
2. Déplacez votre bateau d'une case dans la direction de votre choix (ou améliorez un port si possible).
Plus de détails à la page 15.
3. Effectuez une action auxiliaire simple.
Plus de détails à la page 18.



4. Déplacez votre bateau dans la direction de votre choix jusqu'à autant de cases que le nombre de marins que vous possédez (et/ou améliorez un port si possible).
5. Voir action 4. ci-haut.
Plus de détails à la page 15.



1. SOIT vous avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration SOIT vous obtenez une carte Objectif.
Plus de détails à la page 17.
2. Déplacez votre bateau dans la direction de votre choix jusqu'à autant de cases que le nombre de marins que vous possédez (et/ou améliorez un port si possible).
Plus de détails à la page 15.



3. SOIT vous effectuez une action auxiliaire simple SOIT vous obtenez une carte Objectif.
Plus de détails à la page 18 OU 17.
4. Avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration.
Plus de détails à la page 17.



1. Défaussez 1 carte Mouton « English Leicester » pour recevoir 2 livres.
2. Construisez un de vos bâtiments personnels. Payez 2 livres pour chaque bâtisseur requis.
Plus de détails à la page 14.



1. Défaussez 1 carte Mouton « Southdown » pour recevoir 3 livres.
2. Achetez des moutons au marché au bétail. (Assurez-vous que chacune de vos bergères n'est employée qu'une seule fois dans le cadre de cette action.)
Plus de détails à la page 14.



1. Tondez un mouton pour recevoir autant de livres que sa valeur totale de lainage plus votre laine permanente. (Vérifiez si vous pouvez placer un de vos disques sur un comptoir.)
Plus de détails à la page 16.
2. Investissez dans une tuile Bonus selon son coût (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).
Plus de détails à la page 13.



3. Payez 5 livres pour retirer une tuile Danger. Prenez également la carte illustrée sur la tuile.
Plus de détails à la page 18.
4. SOIT vous effectuez une action auxiliaire simple ou double SOIT vous obtenez une carte Objectif.
Plus de détails à la page 18 OU 17.
5. Voir action 3. ci-haut.

BÂTIMENTS PERSONNELS A



1. Recevez 2 livres pour **chacun** de vos bâtiments construits **sur une case de végétation luxuriante**. Une tuile Bâtiment se trouve **sur une case de végétation luxuriante** si elle occupe une case du parcours pourvue d'une icône de brins d'herbe. Si votre tuile « 1a » se trouve sur une telle case, elle compte elle-même pour son effet.
2. Effectuez une action auxiliaire simple.



1. Effectuez une action auxiliaire simple ou double.
2. Avancez votre éleveur d'un lieu sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



1. Tondez **jusqu'à 2** moutons de **différentes races** pour recevoir autant de livres que leur valeur totale de lainage plus votre laine permanente. (Vérifiez si vous pouvez placer un de vos disques sur un comptoir.)
2. Investissez dans une tuile Bonus selon son coût (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).



1. Engagez un ouvrier. Son coût est réduit de 2 livres.
2. Piochez jusqu'à 2 cartes. Ensuite, défaussez autant de cartes que vous en avez piochées.



1. Déplacez votre bateau dans la direction de votre choix jusqu'à autant de cases que le nombre de marins que vous possédez (et/ou améliorez un port si possible).
2. Avancez votre éleveur de 2 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



- Pour **chaque paire** de tuiles Danger (peu importe le type) que vous possédez : Recevez 7 livres ET avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration. (Conservez vos tuiles Danger.)



1. Tondez **jusqu'à 3** moutons de **différentes races** pour recevoir autant de livres que leur valeur totale de lainage plus votre laine permanente. (Vérifiez si vous pouvez placer un de vos disques sur un comptoir.)
2. Déplacez votre bateau de 3 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible).



1. Recevez 7 livres.
2. Avancez votre éleveur de 3 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



1. Engagez un ouvrier. Son coût est réduit de 3 livres.
2. Investissez dans une tuile Bonus selon son coût (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).
3. Retirez gratuitement une tuile Danger. Prenez également la carte illustrée sur la tuile et placez-la sur votre défausse.



1. Recevez 7 livres.
2. Placez un de vos disques à partir de votre plateau Joueur sur le comptoir 13, tout en respectant normalement les règles. (Payez le coût de livraison de 7 livres et prenez une carte Mouton « Romney » de la pioche Bétail et placez-la sur votre défausse. À la fin de la partie, marquez 3 points de victoire par disque sur ce comptoir.)

BÂTIMENTS PERSONNELS B



1. Avancez votre marqueur Certificat d'une case pour **chacun** de vos bâtiments construits **sur une case de végétation luxuriante**. Une tuile Bâtiment se trouve **sur une case de végétation luxuriante** si elle occupe une case du parcours pourvue d'une icône de brins d'herbe.
Si votre tuile « 1b » se trouve sur une telle case, elle compte elle-même pour son effet.
2. Effectuez une action auxiliaire simple.



1. Effectuez une action auxiliaire simple.
2. Avancez votre éleveur de 2 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



1. Défaussez 2 cartes Mouton de la **même race** pour recevoir 3 livres.
2. Investissez dans une tuile Bonus selon son coût (tenez en compte tout modificateur sur les tuiles).



1. Recevez 2 livres pour chaque bergère que vous possédez.
2. Piochez jusqu'à 3 cartes. Ensuite, défaussez autant de cartes que vous en avez piochées.



1. Recevez autant de livres que le nombre d'entrepôts que vous avez placé sur le plateau maritime.
2. Avancez votre éleveur de 2 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



1. Défaussez une carte Mouton de la **race de votre choix** pour avancer votre marqueur Or d'une case ET recevoir 5 livres.
2. Avancez votre disque de 3 cases sur la piste Exploration.



1. Recevez 6 livres.
2. Prenez une carte « Romney » de la pioche Bétail et placez-la sur votre défausse.



1. Recevez 1 jeton Échange.
2. Recevez 5 livres.
3. Avancez votre éleveur de 3 lieux sur le parcours. Effectuez une phase B additionnelle sur ce nouveau lieu.



1. Effectuez une action auxiliaire simple ou double.
2. Avancez votre marqueur Certificat de 2 cases.
3. Avancez votre disque de 4 cases sur la piste Exploration.



1. Déplacez votre bateau de 3 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible).
2. Placez un entrepôt à partir de votre plateau Joueur sur un port situé **jusqu'à** 7 cases de distance de votre bateau (incluant le coût de 1 déplacement pour améliorer ce port). Payez normalement le coût de placement de cet entrepôt.

AUTRES ACTIONS

Cartes Objectif : Actions immédiates

-  Recevez 4 livres.
-  Recevez 2 jetons Échange.
-  Avancez votre marqueur Certificat de 2 cases.
-  Avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration.
-  Déplacez votre bateau de 2 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible).

Plateau Joueur : Actions auxiliaires

Action auxiliaire simple

Action auxiliaire double

- | | | |
|--|---|--|
| Recevez 1 livre. |  | Recevez 2 livres. |
| Piochez 1 carte de votre pioche. Défaussez ensuite 1 carte. |  | Piochez 2 cartes de votre pioche. Défaussez ensuite 2 cartes. |
| Payez 2 livres pour avancer votre marqueur Certificat d'une 1 case. |  | Payez 4 livres pour avancer votre marqueur Certificat de 2 cases. |
| Payez 1 livre pour déplacer votre bateau d'une case dans la direction de votre choix (ou améliorez un port si possible). |  | Payez 2 livres pour déplacer votre bateau de 2 cases dans la direction de votre choix (et/ou améliorez un port si possible). |
| Payez 1 livre pour avancer votre disque d'une case sur la piste Exploration. |  | Payez 2 livres pour avancer votre disque de 2 cases sur la piste Exploration. |

Tuiles Bonus : Aperçu

Quand vous investissez dans une tuile Bonus, vous **devez remplir toutes les conditions** et recevoir toutes les récompenses (en particulier les cartes). Ce n'est que lorsque la pile correspondante est épuisée que vous n'en recevez pas. Comme à l'habitude, les points de victoire indiqués dans le coin supérieur droit sont marqués à la fin de la partie.

-  Vous possédez désormais un certificat permanent.
-  Recevez 3 jetons Échange et avancez votre marqueur Or d'une case.
-  Vous possédez désormais une laine permanente. Recevez aussi 1 jeton Échange.
-  Recevez 1 jeton Échange.
-  Payez 3 livres pour retirer une tuile Danger. Prenez également la carte illustrée sur la tuile et placez-la sur votre défausse.
-  **Reculez** votre marqueur Or de 4 cases.
-  Prenez une carte « Chien de berger » de la réserve et placez-la sur votre défausse. Avancez également votre marqueur Or de 2 cases.
-  Prenez une carte « Traversier » de la réserve et placez-la sur votre défausse. Avancez également votre marqueur Or de 2 cases.
-  Avancez votre disque de 2 cases sur la piste Exploration, prenez une carte « Oiseau Kōtare » de la réserve et placez-la sur votre défausse. Avancez également votre marqueur Or de 1 case.
-  Parmi les **cartes de votre main**, retirez 1 carte Mouton de votre couleur de joueur et de valeur d'élevage 2, puis remettez cette carte dans la boîte. Prenez ensuite une carte « Romney » de la réserve et placez-la sur votre défausse. Avancez également votre marqueur Or d'une case.

Cartes Bonus : Actions immédiates et actions spéciales



Recevez 1 livre par carte Objectif déjà placé dans votre **zone d'objectifs** (au bas de votre plateau Joueur). Piochez ensuite 1 carte.



Recevez 1 livre ET avancez votre disque d'une case 1 sur la piste Exploration. Piochez ensuite 1 carte.



Recevez 1 livre OU placez un entrepôt à partir de votre plateau Joueur sur un port situé **jusqu'à 3** cases de distance de votre bateau (incluant le coût de 1 déplacement pour améliorer ce port). Payez normalement le coût de placement de cet entrepôt. *Voir l'exemple ci-contre pour des placements valides.* Piochez ensuite 1 carte.



Recevez 1 livre OU placez **sur votre pioche face cachée toutes** les cartes que vous acquerrez ce tour-ci. Piochez ensuite 1 carte.



Recevez 2 livres OU **remplacez** une de vos tuiles Bâtiment déjà construites par une dont la valeur est **exactement 1** de plus (c.-à-d. nécessitant 1 bâtisseur de plus). Piochez ensuite 1 carte.

Note générale : Toutes les cartes Bonus illustrées dans cette section, ainsi que toutes les cartes Support (à l'exception de la carte Mouton « Romney ») peuvent être jouées à partir de votre main durant votre tour : SOIT avant d'effectuer la phase A SOIT **avant ou après** avoir effectué chaque action de la phase B. Ceci signifie que vous ne pouvez pas jouer ces cartes au cours du déplacement de votre éleveur, ni au cours d'une action (les 4 étapes de Wellington comptent comme une seule action), ni après avoir commencé la phase C.

Note : vous ne **pouvez** pas combiner les effets de plusieurs cartes Support et/ou Bonus. Mais vous pouvez jouer ces cartes pour piocher une carte, en renonçant complètement à son effet.

Conseil : Pour accélérer la partie, vous pouvez vous entendre pour vous permettre de jouer ces cartes même lorsque ce n'est pas votre tour (et piocher une carte après avoir résolu son effet). Toutefois, ceci ne s'applique pas aux actions spécifiques des cartes provenant des ensembles 4, 5 et 6 (tel que l'implique le symbole ); ces effets ne peuvent être effectués **seulement durant votre tour**.

A WOMAN OF GREAT CHARACTER

AVENTURES EN SOLITAIRE EN NOUVELLE-ZÉLANDE

Que vous exploriez les possibilités offertes par le jeu ou que vous testiez vos aptitudes, parcourir seul l'archipel néo-zélandais est un défi de taille. Tout au long de votre parcours, vous vous confronterez à Sarah, une éleveuse rivale. Elle est déterminée à se démarquer. Saurez-vous la devancer ?

Ce mode solo est basé sur « Garth », une variante créée par Steve Schleppephorst avec la collaboration de Wil Gerken et de David Lavoie.

MISE EN PLACE

Pour jouer à ce mode solo, vous aurez besoin des éléments suivants :



Plateau de Sarah



17 cartes de Sarah



Tuile Marché au bétail



Tuile Spécialité

Choisissez un niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile.

- Facile : Remettez les cartes de Sarah #1, #6, #8, #14, #15, #16 et #17 dans la boîte.
- Moyen : Remettez les cartes de Sarah #14, #15, #16 et #17 dans la boîte.
- Difficile : Remettez les cartes de Sarah #10, #11, #12 et #13 dans la boîte.

Difficulté	Mise en place	1 ^{re} livraison	Conseil : Il est également possible d'ajuster la difficulté en changeant le comptoir de livraison local où Sarah effectuera sa 1 ^{re} livraison pour un comptoir de livraison plus près de 0 (pour réduire la difficulté) ou plus proche de 21 (pour l'augmenter).
Facile	Retirez les cartes #1, #6, #8, et #14 à #17	3	
Moyen	Retirez les cartes #14 à #17	6	
Difficile	Retirez les cartes #10 à #13	9	

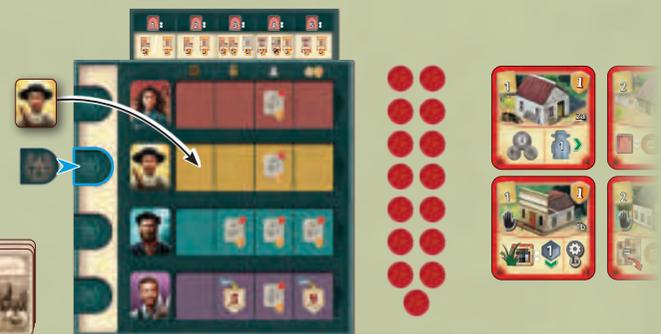
Procédez à la mise en place du plateau de jeu et des éléments pour une partie à 2 joueurs en appliquant les modifications suivantes :

- **5** : Après avoir mélangé les tuiles, piochez aléatoirement une tuile **A** en vous assurant qu'il s'agit d'une tuile Ouvrier et placez-la à côté du plateau de jeu. (Au cas où vous piochez une tuile Danger, remettez-la dans le sac et continuez de piocher jusqu'à ce que vous piochez une tuile Ouvrier.)
- **13** : Ne placez qu'une seule tuile Déplacement sur la case 2-joueurs sur la piste Exploration.

- **15, 16, 17** : Choisissez une couleur pour Sarah et prenez pour elle tout le matériel de cette couleur à l'exception du plateau Joueur. À la place, prenez le **Plateau de Sarah**.

Placez **15 de ses disques** et ses **10 tuiles Bâtiment** à côté de son plateau afin de constituer sa réserve. Placez son dernier disque sur la case 0 de la piste Exploration. Sarah « copie » vos tuiles Bâtiment (par ex. : elle utilise les mêmes faces de bâtiments que vous).

Placez son **éleveur** sur la case *Cavalier* au début du parcours et son **bateau** sur la *case de départ du plateau maritime*. Remettez ses 10 entrepôts dans la boîte. Sarah n'utilise pas de marqueur Certificat. Remettez-le dans la boîte.



- **18** : Sarah n'utilise pas de **cartes Mouton de départ** (elle n'a pas de troupeau). Remettez-les dans la boîte. À la place, mélangez les **cartes de Sarah** afin de constituer une pioche face cachée à côté de son plateau.
- **19** : Vous êtes le premier Joueur. Vous commencez avec un capital de départ de 7 livres, 1 jeton Échange et vous piochez 4 cartes de votre pioche. Sarah ne reçoit ni argent ni jeton Échange et ne pioche pas de cartes pour l'instant.

Prenez la tuile Ouvrier **A** mise de côté plus tôt et placez-la sur le plateau de Sarah, dans la case libre la plus à gauche de la rangée correspondante. Insérez la **tuile Spécialité** dans l'onglet à gauche du plateau de Sarah, vis-à-vis du type d'ouvrier le plus nombreux afin de marquer sa **spécialité**. Placez la **tuile Marché au bétail** au-dessus de son plateau.

Note : Sarah ne reçoit pas de carte Bonus Barre à roue **B** pour cette tuile Ouvrier.

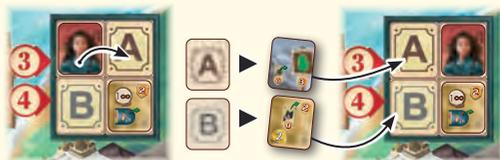
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vos tours se déroulent normalement, à l'exception de quelques différences :

- Si votre éleveur passe par, ou termine son déplacement sur, un des **bâtiments de Sarah** présentant une main verte ou noire, payez la taxe à la **banque**.



- Après chaque livraison à Wellington, faites glisser les tuiles restantes vers les **cases Prévision de droite** (si nécessaire) avant de remplir les **deux cases de gauche**.



- Les cartes de l'offre de cartes Objectif suivent un ordre particulier. Lorsque vous y prenez une carte, faites glisser les autres **vers le bout de la file** avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé à côté de la pioche Objectif.



Sarah est **considérée** en tout point **comme une joueuse**. À son tour, piochez la carte du dessus de sa pioche. La carte piochée vous demandera d'avancer l'éleveur de Sarah d'un certain nombre de lieux sur le parcours, et ensuite d'effectuer une action. Le lieu où son éleveur termine son déplacement **n'a aucune incidence** sur son action. À la fin du tour de Sarah, placez la carte piochée face visible sur sa défausse.

Si la pioche de Sarah est épuisée au début de son tour, mélangez sa défausse afin de former une nouvelle pioche.

Durant la partie, Sarah ne reçoit ni argent, ni jeton Échange, ni or, et n'a pas de pioche. Chaque fois que Sarah reçoit des cartes Mouton, des cartes Support, des cartes Bonus ou des cartes Objectif, placez-les face cachée dans une pile à côté de son plateau.

Important : Lorsque l'éleveur de Sarah atteint Wellington, effectuez tout d'abord l'action indiquée par la carte de Sarah **dans son intégralité** avant d'effectuer l'action de Wellington. Ceci signifie que Sarah peut effectuer une action **ET** livrer durant le même tour.

Wellington : Sarah saute l'étape ①. Durant l'étape ②, Sarah livrera tout d'abord au comptoir de livraison local indiqué par le niveau de difficulté que vous avez choisi (par ex. : à 3 au niveau facile, à 6 au niveau moyen, et à 9 au niveau difficile). Les livraisons suivantes seront effectuées **au prochain comptoir de livraison local en ordre croissant** (et répétitivement à 21, si nécessaire). Sarah prend les disques de sa réserve, à côté de son plateau.

Si une livraison de Sarah lui rapporte une carte Objectif, elle reçoit la carte de l'offre **la plus éloignée** de la pioche Objectif. Puis, faites glisser les autres vers le bout de la file avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé à côté de la pioche Objectif.

Si une livraison de Sarah lui rapporte une carte Support, placez tout simplement la carte indiquée sur sa pile face cachée, à côté de son plateau.

Durant les étapes ③ et ④, Sarah choisit toujours les tuiles des **cases Prévision de droite**. Faites glisser les tuiles restantes vers les cases Prévision de droite avant de remplir les deux cases de gauche.



Spécialité : Sarah commence la partie avec un ouvrier supplémentaire. Le type d'ouvrier que Sarah possède le plus détermine sa spécialité. Cette spécialité est marquée sur le plateau de Sarah grâce à la tuile Spécialité. Tout au long de la partie, Sarah **engagera en priorité des ouvriers de ce type** et effectuera **plus d'actions** correspondant à cette stratégie. Certaines cartes de Sarah présentent des actions différentes selon sa spécialité.

En cas d'égalité pour le nombre d'ouvriers, la spécialité actuelle de Sarah demeure la même. Si jamais Sarah engage un ouvrier différent de sa spécialité, de sorte qu'il possède désormais plus d'ouvriers de ce nouveau type que ceux que sa spécialité actuelle, celle-ci changera immédiatement pour ce nouveau type. Déplacez la tuile Spécialité vis-à-vis ce nouveau type afin d'indiquer ce changement. Désormais, Sarah effectuera les actions correspondant à cette nouvelle spécialité.

Scoring : Le score de Sarah est calculé normalement. Toutefois, elle ne marque pas de points de victoire pour les catégories suivantes : **1** (points pour les livres), **9** (les tuiles Capitainerie) et **10** (emplacement débloqué du plateau Joueur).

Elle marque les points de victoire positifs de toutes ses cartes Objectif comme si toutes les conditions avaient été **remplies**.

Les décisions de Sarah

Parfois, plusieurs options s'offriront à Sarah lors de ses déplacements ou lorsqu'elle effectue des actions. Afin de déterminer ses priorités, les critères de décisions seront présentés sous la forme d'une liste numérotée. Si plusieurs options sont offertes pour un critère donné, la décision est prise en se basant sur le critère suivant de la liste. Finalement, si plusieurs options subsistent, prenez vous-même la décision parmi celles-ci.

Si elle ne peut pas effectuer une action, elle y renonce. Par contre, si elle peut effectuer au moins une partie de l'action indiquée sur la carte, elle l'effectuera à moins d'indication contraire.

DÉPLACEMENT DE SARAH

Déplacement (sur toutes les cartes) : L'éleveur de Sarah avance sur le parcours en suivant les règles normales de déplacement. Il se déplace d'un nombre de lieux indiqué par la carte piochée au début de son tour. Atteindre Wellington est le seul cas où son déplacement peut se terminer prématurément.

Si plusieurs options s'offrent à Sarah, elle décidera selon les critères suivants :

1. Le chemin le plus court (nombre de lieux pour atteindre Wellington)
2. Le chemin avec le moins de taxes
3. Le chemin pour lequel Sarah aura le moins de taxes à vous payer

Lorsque l'éleveur de Sarah passe par ou termine son déplacement sur un de vos bâtiments présentant une main verte ou noire, prenez ce montant de la banque.

Les cartes de Sarah #10 à #17 introduisent un déplacement variable. Toutefois, l'éleveur de Sarah avancera toujours d'au moins 1 lieu (jusqu'à un maximum de 5).



L'éleveur de Sarah avance d'un lieu sur le parcours pour chaque ouvrier du type correspondant qu'elle possède.



L'éleveur de Sarah avance d'un lieu sur le parcours pour chaque ouvrier de sa spécialité qu'elle possède.

ACTIONS DE SARAH

Engager un ouvrier (cartes #1 et #2) :

Sarah engage un ouvrier du marché de l'emploi sans en payer le coût d'embauche. Elle dispose de deux actions pour engager un ouvrier et chacune a des critères inverses.



1. L'ouvrier dont le coût d'embauche est le plus bas*
2. L'ouvrier concerné correspondant à sa spécialité

* S'il y en a plusieurs au même coût, choisissez parmi ceux-ci.
(Ne tenez pas compte des ouvriers Joker du Marché aux tuiles Bonus.)



1. L'ouvrier correspondant à sa spécialité
2. L'ouvrier concerné dont le coût d'embauche est le plus bas*

* S'il y en a plusieurs au même coût, choisissez parmi ceux-ci.
(Ne tenez pas compte des ouvriers Joker du Marché aux tuiles Bonus.)

Après avoir choisi une tuile Ouvrier, Sarah la place dans la section Ouvrier de son plateau, dans la case libre la plus à gauche de la rangée correspondante.

Prenez note que Sarah commence la partie avec un ouvrier imprimé sur son plateau pour chacun des 4 types : bergère, bâtisseur, marin et tondeur. Ceci signifie que la première case de chaque rangée est déjà occupée. De plus, l'ouvrier pioché aléatoirement durant la mise en place occupe la 2^e case de sa rangée.

Note : Chaque fois qu'elle place un ouvrier **sur son plateau**, elle prend une carte Bonus selon l'icône indiquée en haut de la **colonne** dans laquelle l'ouvrier est placé (un rappel est marqué sur les cartes #1 et #2). Placez cette carte Bonus sur sa pile face cachée, à côté de son plateau. Dans le cas où il n'y a plus de carte Bonus de l'icône indiquée, Sarah ne reçoit pas de carte ce tour-ci.

Si la case dans laquelle Sarah place l'ouvrier engagé est marquée d'une action immédiate, Sarah effectue cette action immédiatement. Voici les actions possibles :



 Placez le bateau de Sarah au port moyen offrant **le moins** de points de victoire et où ne se trouve **aucun disque**. Placez-y un de ses disques et remettez dans la boîte la tuile Capitainerie qui s'y trouve. Si **tous** les ports moyens sont occupés par au moins un disque, Sarah ira à celui offrant **le moins** de points de victoire et que vous êtes le seul à occuper. Sarah reçoit la carte indiquée sur ce port moyen.

 Placez un des disques de Sarah sur le comptoir à laine illustré. Elle reçoit aussi une carte Mouton « Romney » normalement.

Placer un des bâtiments de Sarah (cartes #4, #11 et #15) :

 Sarah place ses bâtiments en fonction du nombre de bâtisseurs qu'elle possède. Lorsqu'elle effectue cette action, Sarah choisit d'abord si elle construit un bâtiment ou si elle en remplace un en tenant compte du nombre de bâtisseurs qu'elle utilise. Après avoir validé un critère, si plusieurs options subsistent, elle décidera en fonction du sous-critère pour « construire » ou pour « remplacer » (voir à droite). Ce n'est uniquement que lorsqu'un critère ne détermine aucun résultat que Sarah passe au prochain critère.

1. Sarah **construit** un nouveau bâtiment en utilisant tous ses bâtisseurs.
2. Sarah **construit** un nouveau bâtiment en utilisant tous ses bâtisseurs **moins 1**.
3. Sarah **remplace** un bâtiment en utilisant **autant** de bâtisseurs **que possible**.
4. Sarah **construit** un nouveau bâtiment en utilisant **autant** de bâtisseurs **que possible**.

Lorsque Sarah construit un nouveau bâtiment, ce bâtiment doit être placé dans la prochaine case libre au-devant de **vo**tre éleveur, tant que cette case est **sans risque** (la case libre peut se situer au début du parcours s'il n'y a pas de case libre entre votre éleveur et Wellington).

Acheter des moutons au Marché au bétail (cartes #3, #10 et #14) :



Sarah achète des cartes Mouton du Marché au bétail et choisit une option selon le nombre de bergères qu'elle possède (ceci est illustré sur sa tuile Marché au bétail, voir plus bas).

Si le marché ne contient pas suffisamment de cartes Bétail (pour le nombre de bergères qu'elle possède), Sarah pioche 2 nouvelles cartes de la pioche Bétail et les ajoute au marché. Puis, elle choisit l'option correspondant au nombre de bergères qu'elle possède **moins 1** (si cette étape doit être répétée plusieurs fois, diminuez ce nombre de 1 à chaque fois).

Sur la tuile Marché au bétail de Sarah, si plusieurs options s'offrent à elle, Sarah choisit la combinaison de cartes indiquée lui rapportant le plus de points de victoire. Si plusieurs cartes Mouton ayant la même valeur en points de victoire sont disponibles, Sarah prend les cartes de la race la moins nombreuse au marché (voir l'exemple à la page 4) et les place sur sa pile face cachée, à côté de son plateau.



Carte #14, si Sarah est spécialisée en bergères, elle ajoute 2 cartes Mouton au marché « gratuitement » (c.-à-d. sans utiliser une de ses bergères) avant d'acheter du bétail selon le nombre de bergères qu'elle possède.



Carte #10 : Si Sarah n'est pas spécialisée en bergères, elle prend une carte Mouton « Lincoln » ou « Corriedale ». Si les deux races sont présentes, elle prend celle qui est la moins nombreuse au marché. Si aucune de ces deux races n'est présente, Sarah ne prend aucune carte.



Carte #14 : De même que la carte #10, Sarah prend une carte Mouton « Dorset Horn » en plus. Si une des deux cartes Mouton (que Sarah veut prendre) n'est pas présente au marché, elle n'en prend qu'une.

Sarah tient aussi compte des trois cases du parcours demandant une certaine progression sur la piste Exploration. Sarah peut construire sur ces cases à partir du moment où elle a atteint respectivement la case 2 ou 7 de la piste Exploration.

Sous-critère pour construire :

1. Une tuile Bâtiment présentant une main.

Sous-critère pour remplacer :

1. La nouvelle tuile Bâtiment rapportant le plus de points de victoire.
2. Maximisez le nombre de tuiles Bâtiment présentant une main sur le plateau de jeu.



Carte #11 : Si Sarah n'est pas spécialisée en bâtisseurs, elle construit un nouveau bâtiment nécessitant exactement **1 bâtisseur**. Si Sarah a déjà placé tous ses bâtiments répondant à ce critère, elle remplace plutôt un de ses bâtiments en utilisant exactement 1 bâtisseur et en suivant le sous-critère pour remplacer.
Carte #15 : tel que décrit pour la carte #11, mais **2 bâtisseurs**.

ACTIONS DE SARAH

Investir dans une tuile Bonus (cartes #5 et #8) :



Sarah choisit la tuile Bonus du marché aux tuiles Bonus et la retire de la partie en la remettant dans la boîte. Elle choisit en fonction des critères suivants :

1. La tuile dont le coût est le plus bas*
2. La tuile concernée la plus à gauche dans la rangée la plus haute

* Lorsqu'elle choisit, Sarah ne tient pas en compte des coûts additionnels (ni des prérequis ni des récompenses) illustrés sur les tuiles Bonus.

Par exemple : Si Sarah prend la tuile Bonus illustrée ci-contre, car son coût est le plus bas, elle n'a pas tenu compte des 3 livres additionnelles à payer et n'a pas non plus à les payer.



Avancer sur la piste Exploration (cartes #5, #6, #7, #12 et #16) :



Sarah avance son disque sur la piste Exploration du nombre de cases indiqué sur la carte. Elle ne reçoit aucune des récompenses lors de ces avancées. Toutefois, à la fin de la partie, elle marquera normalement des points selon sa position sur cette piste.

Obtenir une carte Objectif (carte #6 et #9) :



Sarah reçoit la carte Objectif de l'offre la plus éloignée de la pioche Objectif. Puis, faites glisser les autres vers le bout de la file avant de remplir l'emplacement libre ainsi créé à côté de la pioche Objectif. Cette carte lui rapportera des points à la fin de la partie **comme si toutes ses conditions avaient été remplies.**

Retirer une tuile Danger (cartes #8 et #9) :



Sarah choisit la zone Danger (parmi les deux zones du plateau de jeu) où se trouve la tuile valant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, elle choisit la zone où se trouvent le plus de tuiles. Puis, elle reçoit la tuile Danger valant le plus de points et la carte Support correspondante.*

En cas d'égalité (pour la plus haute valeur en points), elle choisit une tuile présentant une main noire. Placez la tuile à côté de son plateau. Cette tuile lui rapportera des points normalement à la fin de la partie.

*De même, en déplaçant le bateau de Sarah à un port moyen, prendre une carte « Chien de berger » ou « Traversier » n'a pas tant d'impact.

Action des marins (cartes #12 et #16) :



Selon le nombre de marins que Sarah possède, elle reçoit de l'offre la carte Bonus indiquée. La carte est placée sur la pile, face cachée, à côté de son plateau et elle rapportera des points de victoire normalement à la fin de la partie. (Cette carte lui rapportera des points à la fin de la partie **comme si toutes ses conditions avaient été remplies.**) S'il ne reste plus de cartes Bonus de l'icône correspondant, Sarah ne reçoit pas de carte.

Action des tondeurs (cartes #13 et #17) :



Selon le nombre de tondeurs qu'elle possède, Sarah reçoit une carte Mouton « Romney », et (avec plus de tondeurs et à un plus haut niveau de difficulté) soit une carte Mouton « Lincoln » ou « Ryeland » de l'offre. Comme d'habitude, les cartes reçues sont placées sur la pile, face cachée, à côté de son plateau et rapporteront des points à la fin de la partie.

(Conseil : les cartes #13 et #17 présentent un déplacement supplémentaire si Sarah n'est pas spécialisée en tondeurs. Ce déplacement est effectué après avoir terminé son déplacement régulier.)

EXEMPLE

1 Sarah a 4 bergères, 2 bâtisseurs, 3 marins et 1 tondeur.

Sa **spécialité** se trouve vis-à-vis de la rangée bergère.

Jusqu'à présent, grâce aux ouvriers qu'elle a engagés, elle a déjà reçu deux cartes Bonus de type Barre à roue, deux de type Barril, et une de type Cloche (sans tenir compte des cartes #12 et #16).



2 Au début du tour de Sarah, vous piochez la carte #14. Vous effectuez tout d'abord son déplacement et ensuite l'action illustrée sur la carte (peu importe où son éleveur s'est arrêté).



3

L'éleveur de Sarah avance de 4 lieux (puisque elle possède 4 bergères) en choisissant le chemin vers Wellington le plus court et comportant le moins de taxes. Vous prenez 2 livres de la banque, car elle est passée par un de vos bâtiments présentant une main verte.



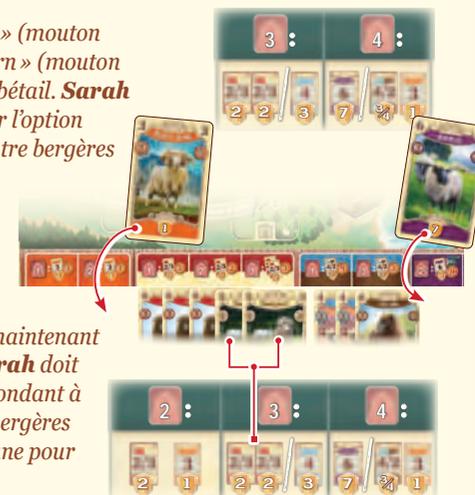
4 Sarah effectue l'action de gauche de la carte #14 puisque elle correspond à sa spécialité :

Elle ajoute tout d'abord 2 cartes de la pioche Bétail au Marché au bétail.



Il n'y a pas de « Suffolk » (mouton mauve) ni « Dorset Horn » (mouton orange) au marché au bétail. Sarah ne peut donc pas choisir l'option correspondant aux quatre bergères qu'elle possède. Elle ajoute alors 2 cartes de plus au marché au bétail.

Malgré que toutes les races de mouton sont maintenant offertes au marché, Sarah doit choisir l'option correspondant à une spécialité de trois bergères puisque elle en a utilisé une pour ajouter les 2 cartes.



Finalement, elle prend autant de points de victoire que possible. Dans ce cas, elle choisit 2 cartes jaunes « Corriedale » (parce qu'elles sont moins nombreuses au marché que les « Lincoln »).



37 cartes Mouton du marché



60 cartes Bonus



56 cartes Support

