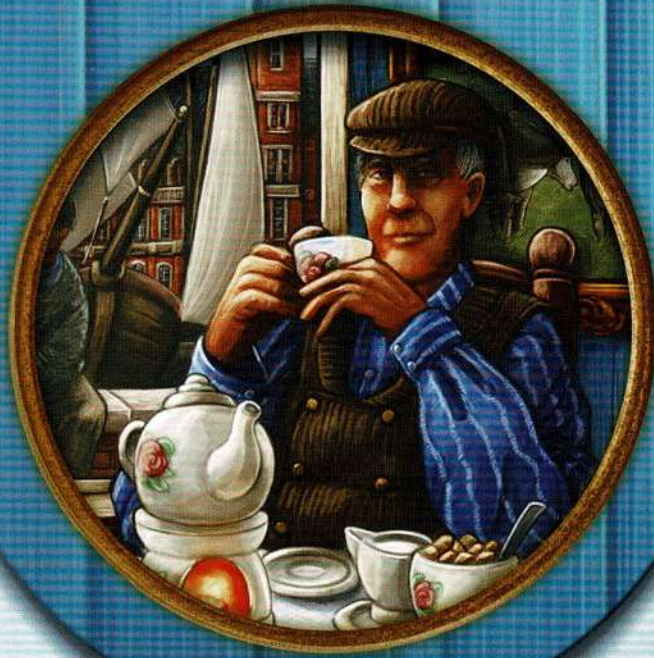


Terres d'Arle

Commerce du thé

Extension pour 1 à 3 joueurs, à partir de 14 ans

Règles



Bon retour en Frise orientale



En Frise orientale, c'est toujours l'heure du thé, ou comme les Frisons aiment le dire en bas allemand, c'est toujours « Teetied » (se prononce « tey-tit »). Personne au monde ne boit autant de thé que les habitants de cette petite région au bord de la Mer du Nord. Ceci est encore plus vrai en campagne où, en plus du thé pris habituellement avant le déjeuner et dans l'après-midi, les gens boivent du thé au petit-déjeuner, au déjeuner et au dîner, ou peu de temps après. La tradition veut que l'on serve à tout invité au moins trois tasses de thé et l'on attend de lui qu'il en boive autant. L'on dit que le thé renforce le corps et l'esprit durant les phases de travail constantes et difficiles.

Le thé de Frise orientale est un mélange de variétés généralement fortes d'Assam noir d'Inde. En Frise orientale, un élément curieux se distingue dans la culture du thé : le « kluntje », un morceau de sucre de la taille d'un dé qui se dissout lentement au cours de plusieurs tasses de thé.


Au XVIII^e siècle, la consommation de thé était très populaire en Frise orientale ; même trop pour certains souverains, semble-t-il, qui ont tenté de remplacer le thé par des boissons locales comme la bière. Les Frisons ont réagi à ces décrets en augmentant la contrebande, l'instabilité civile et la consommation de thé en secret. Malgré tout, la Frise orientale reste encore le pays des buveurs de thé.

Matériel


Plateaux :

- 1 plateau Actions
Face pour 2 joueurs 
Face pour 3 joueurs 



- 1 plateau à superposer pour 3 joueurs avec les zones Copier, Ouvrier et Semestres 



- 3 marqueurs Outils (aux couleurs des joueurs) 

- 1 carnet de score (avec les mentions Thé, Cotres de pêche et Navires de commerce)



- 2 affichages des constructions (pour 2 joueurs)



- 2 affichages des constructions (supplémentaires pour 3 joueurs)



- 3 plateaux Port (1 par joueur)





- 1 plateau Réserve pour les navires de commerce et les cotres de pêche




- 30 jetons Fossé en bois 

Tuiles (recto verso) :

- 5 cotres de pêche petits/grands 

- 4 navires de commerce petits/grands 

Tuiles Ressource :

- 30 tuiles Thé/Thé de Frise orientale 

- 23 bâtiments (présentant le symbole ) 


MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS


Matériel principal :

- 1 stalle/entrepôt 


- 1 brouette/wagon 

- 1 charrette/charriot 

- 1 bateau de tourbe/charrue 

- 3 tuiles Promenade (2 tourbes) pour 3 joueurs 



- 10 cubes Tourbe 

Matériel pour le troisième joueur :

1 ensemble d'éléments identiques à ceux du jeu de base :

- 10 marqueurs Outils (bleus)
- 4 ouvriers (bleus)
- 6 marqueurs de ressource
- 1 planche d'autocollants
- 1 plateau Village

- 3 tuiles Tourbière/Tourbière asséchée
- 5 digues
- 1 plateau Grange et destinations
- 9 tuiles Destination

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Collez les autocollants correspondants aux 6 marqueurs de ressource et aux 4 ouvriers du troisième joueur.



CRÉDITS

Conception du jeu de base : Uwe Rosenberg
Conception de l'extension : Tido Lorenz et Uwe Rosenberg
Variante 3 joueurs : Frank Heeren
Illustrations : Dennis Lohausen
Conception graphique : Christof Tisch
Traduction française : Ambre Poilvé
Éditeur français : Super Meeple

Testeurs : El-ad David Amir, Ronald Dempsey, Fabrice Dubois, Laurent Ferret, Chris Hinkes, Steph Hodge, Joel Oakley, Christiane Preising, Helge Preising, Stephan Rink, Christof Tisch, Andreas Trantow, Janina Woitkoswki et Simone Trantow.

Tido Lorenz, lui-même Frison, tient à remercier Uwe Rosenberg de lui avoir donné l'opportunité de travailler sur son jeu et pour tous ses retours utiles et positifs ; ainsi que Frank Heeren pour avoir conduit le navire qu'est cette extension loin des profondeurs de la surcomplication. Tido souhaite également remercier les testeurs les plus assidus (en particulier Helge, qui est né à Berumerfehn) pour leur contribution inestimable qui a conduit à cette extension dans les allées de la Frise orientale ainsi que sa femme Maïke pour avoir testé le jeu et accepté que son mari se perde dans la « mer d'Arle » pendant quelques jours.

Super Meeple,
193 rue du faubourg Saint-Denis,
75010 Paris, France
info@supermeeple.com





© 2017 Feuerland. Verlagsgesellschaft mbH, Wilhelm-Reuter-Str. 37, 65817 Eppstein-Bremthal




Mise en place 2 joueurs

Mettez le jeu en place comme indiqué dans les règles du jeu de base, en tenant compte des modifications suivantes :

- Placez le plateau Actions au-dessus du grand plateau central, face 2 joueurs visible (avec le symbole ). Placez chacun 1 marqueur Outils de votre couleur sur la case la plus à gauche de la piste Bêches creuses.

- Placez les affichages de constructions 2 joueurs (avec le symbole ) à côté du plateau central.

- Avant de distribuer les bâtiments, choisissez ensemble d'utiliser uniquement les nouveaux bâtiments verts, jaunes et bleus ou une combinaison aléatoire de tuiles du jeu de base et de l'extension. Les bâtiments de cette extension présentent un symbole Tasse de thé () dans leur coin supérieur droit.

Important : 2 bâtiments d'artisanat mineur (jaunes : *Fumoir et Forge*) et 2 **auberges** (bleues : *Auberge du fermier et Auberge de l'écluse*) sont de nouvelles versions des bâtiments du jeu de base du même nom. Ces derniers ont été modifiés pour fonctionner avec cette extension. Ils présentent un * sur leur recto. Remplacez les bâtiments du jeu de base correspondants avec ces nouvelles versions.

- Après avoir placé les bâtiments sur les cases du grand plateau central, mettez les 3 **bâtiments d'artisanat majeur** (orange), 1 **grand bâtiment** (rouge) et 1 **auberge** (bleue) sur les cases correspondantes des affichages de constructions pour 2 joueurs ; vous pouvez choisir quelle auberge placer ou en prendre une au hasard. Rangez les bâtiments restants dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie. (Voir pages 7 et 8.)

- Prenez chacun un plateau Port et placez-le au-dessus de votre plateau Grange et destinations.

- Au lieu des ressources prises habituellement à cette étape, prenez chacun 3 argiles, 3 bois, 3 tourbes et 3 thé. Placez-les dans votre réserve personnelle.

Ressources de départ dans une partie à 2 joueurs :



- Placez le plateau Réserve pour les navires de commerce et les cotres de pêche à proximité et empilez les navires de commerces et cotres de pêche sur les emplacements correspondants. Mettez les tuiles Thé et les jetons Fossé à côté.

Le nouveau plateau Actions propose, entre autres, un nouvel outil et de nouvelles actions pour construire des navires de commerce et des cotres de pêche.



Les affichages de constructions indiquent quels bâtiments doivent y être placés.

Le plateau Port dispose de 2 emplacements pour les cotres de pêche (à gauche) et de 2 autres pour les navires de commerce (à droite).



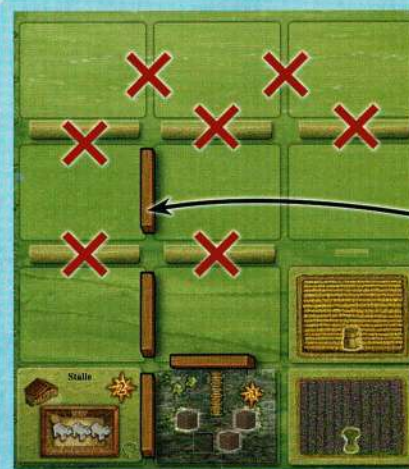
Nouveaux concepts

Fossés

L'action Terrasseur vous permet de creuser des fossés, qui aident à déshydrater vos terres. Les fossés se placent sur les espaces entre les cases Terrain orthogonalement adjacentes de votre plateau Village. L'action Terrasseur vous permet de creuser 3 à 6 fossés. Vous pouvez également creuser des fossés par l'action du bâtiment Moulin d'assèchement et l'Écluse Fridericus.

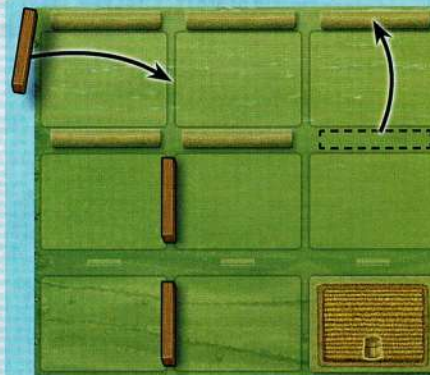
Creuser des fossés

Votre premier jeton Fossé doit être placé de sorte à toucher la ligne de digue. Les jetons suivants doivent être reliés à au moins 1 autre fossé, afin que tous les fossés soient reliés. Vous ne pouvez pas placer de fossés au-dessus de votre ligne de digue ou sur des tuiles Digue. Votre réseau de fossés peut comporter autant de « branches » que vous voulez, mais seul 1 fossé peut toucher la ligne de digue. Dès lors qu'un fossé a été creusé, il reste sur votre plateau Village jusqu'à la fin de la partie.



✗ Vous ne pouvez pas creuser de fossés dans ces espaces.
Voici un exemple de placement valide de vos 4 premiers fossés.

Lorsque votre ligne de digue se rapproche de l'océan (du haut de votre plateau) et qu'elle n'est ainsi plus reliée à votre réseau de fossés, vous pouvez immédiatement creuser un fossé (sans avoir à utiliser d'action ou payer de ressources) pour relier de nouveau votre réseau à la ligne de digue.

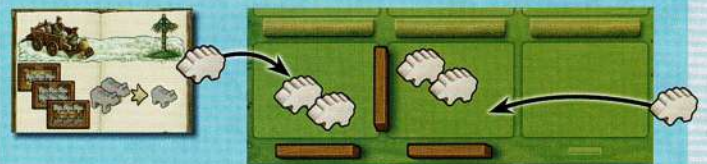


En déplaçant une digue, votre ligne de digue bouge et vos fossés n'y sont plus reliés. Lorsque cela arrive, vous pouvez creuser un nouveau fossé afin de toucher de nouveau votre ligne de digue, et ce gratuitement.

Utiliser les fossés

Chaque case Terrain entourée d'au moins 2 fossés est considérée comme « déshydratée » et fournit les 3 avantages suivants :

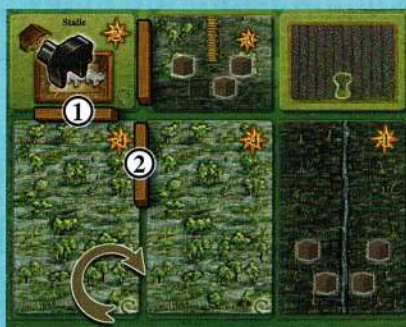
- **Naissance de moutons** : une case Terrain déshydratée vide peut contenir jusqu'à 3 moutons. Ainsi, si vous avez 2 moutons sur une case Terrain déshydratée vide lors de l'inventaire de mai, vous obtenez 1 mouton supplémentaire sur cette case.
- **Culture** : lorsque vous utilisez l'action Fermier, vous pouvez labourer 2 champs sur des cases Terrain déshydratées vides par charrue (au lieu de 1). Ces champs peuvent être de même type ou de types différents.
- **Assécher des tourbières** : dès lors qu'une tuile Tourbière est adjacente à 2 fossés, retournez-la (et placez-y de la tourbe).



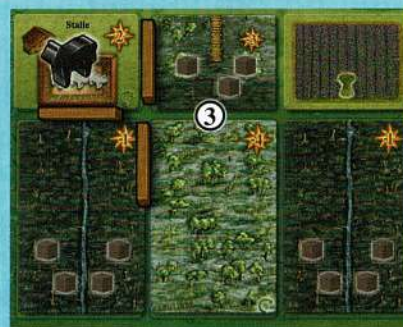
Durant l'inventaire de mai, vous obtenez 1 mouton par case Terrain déshydratée vide avec 2 moutons.



Vous effectuez l'action Fermier avec 1 charrue et labourez ainsi 2 champs sur des cases Terrain déshydratées.



Lors de votre tour, vous placez le fossé 1 et le fossé 2. Vous déshydratez ainsi la tourbière de gauche. Vous la retournez immédiatement sur son autre face et placez 4 tourbes dessus.



Si vous placez par la suite un fossé sur l'espace 3, cela vous permettra de déshydrater la tourbière du milieu.



Votre **plateau Port** contient deux cases pour les **cotres de pêche** et deux autres pour les **navires de commerce**. Il vous indique également les actions de commerce qui peuvent être effectuées avec les navires de commerce. Les actions Voilier et Charpentier de marine sur le plateau Actions vous permettent de construire des navires de commerce et des cotres de pêche, et de les placer sur votre plateau Port.

Tout comme les véhicules, les navires de commerce et cotres de pêche peuvent être chargés à tout moment durant la phase de labeur. Leurs cases fonctionnent de la même manière que celles des véhicules pour transformer des ressources. Cependant, **vous ne pouvez pas vous rendre dans des destinations de voyage** avec les navires de commerce et les cotres de pêche.

Compétence spéciale du cotre de pêche

Avant de décharger vos cotres de pêche lors de la phase « Décharger les véhicules (*et les navires*) » de l'inventaire de mai et de novembre, obtenez 1 nourriture par case vide sur vos cotres de pêche.

Compétence spéciale du navire de commerce

Avant de décharger vos navires de commerce lors de la phase « Décharger les véhicules (*et les navires*) » de l'inventaire de mai et de novembre, vous pouvez choisir d'envoyer chacun de vos navires de commerce sur un lieu pour effectuer des échanges. Pour chacun de vos navires de commerce, résolvez l'un des effets suivants en fonction de l'endroit où vous l'avez envoyé :

Inde : payez 3 nourritures pour placer 1 thé sur chaque case vide du navire de commerce.

Angleterre : payez 1 thé (*ou 1 thé de Frise orientale*) pour placer 1 tuile Vêtements d'hiver sur le **grand navire de commerce**. (*Les 3 cases du navire de commerce doivent être vides.*)

Norvège : payez 3 blés ou 3 lins pour placer 1 bois sur chaque case vide du navire de commerce.

Finlande : payez 1 tuile Vêtements d'hiver pour placer 1 madrier sur chaque case vide du navire de commerce.



Le **voilier** vous permet de construire un cotre de pêche ou un bateau de tourbe. Le **charpentier de marine** vous permet de construire un navire de commerce ou un cotre de pêche et/ou un bateau de tourbe.



Vous chargez 1 thé sur votre cotre de pêche afin de le transformer en thé de Frise orientale. Vous obtiendrez 1 nourriture lors du prochain inventaire grâce à la case vide de votre cotre.



Vous envoyez un petit navire de commerce en Inde, vous payez 3 nourritures et obtenez 2 thé. Vous envoyez également un grand navire de commerce en Angleterre, vous payez 1 thé et obtenez 1 tuile Vêtements d'hiver.

Les échanges se font en simultanée ; les ressources transformées couvrent donc immédiatement les cases.

Vous ne pouvez pas effectuer d'échanges avec les cotres de pêche.



Le thé est une nouvelle ressource qui peut être transformée en thé de Frise orientale. Lorsque vous placez un ouvrier pour effectuer une action, vous pouvez payer du thé ou du thé de Frise orientale pour améliorer cette action de **l'une des trois manières suivantes** :

- Si l'action implique l'une des pistes Outil, vous pouvez payer 1 thé pour effectuer l'action comme si votre marqueur Outils se trouvait à **une case de plus vers la droite**.

- Si l'action implique l'une des pistes Outil, vous pouvez payer 1 thé de Frise orientale pour effectuer l'action comme si votre marqueur Outils se trouvait à **deux cases de plus vers la droite**.

Exception : vous ne pouvez pas améliorer la piste Four en payant 1 thé et payer 1 thé de Frise orientale ne l'améliore que d'une case.

Important : vous ne pouvez payer que 1 thé ou 1 thé de Frise orientale par action pour améliorer l'action en question. Le thé et le thé de Frise orientale ne permettent pas d'effectuer une action comme si le marqueur Outils se trouvait au-delà de la dernière case de la piste Outils correspondante.

- Vous pouvez payer 2 thé de Frise orientale avant d'effectuer une action pour effectuer cette dernière **deux fois** d'affilée. Si l'action présente un coût (*comme l'action Garde forestier*), vous devez payer ce coût une seconde fois. Si vous effectuez une action impliquant une piste Outils deux fois, vous ne pouvez pas payer de thé ou de thé de Frise orientale supplémentaire pour améliorer l'une des actions en question. Si l'action vous donne un choix, vous pouvez choisir une autre option la seconde fois que vous l'effectuez. (*Par exemple, si vous copiez deux fois, vous pouvez copier deux actions différentes ou vous pouvez prendre 2 animaux différents chez le marchand. Vous pouvez effectuer des actions gratuites durant vos 2 actions.*)

Tout comme pour le bois et l'argile, chaque fois que vous devez payer du thé, vous pouvez payer du thé de Frise orientale à la place.



Utiliser du thé pour l'action **Constructeur de digues** ne fournit aucun avantage. Dans tous les cas, vous ne pouvez déplacer que 2 digues. Vous ne pouvez pas non plus payer de thé pour obtenir plus d'animaux, car le thé peut uniquement améliorer les (paires de) pelles. Si vous choisissez l'**extracteur d'argile**, vous pouvez payer 1 thé pour obtenir 5 argiles au lieu de 4.



Dans cet exemple, même si vous payez 1 thé de Frise orientale, vous n'obtiendrez que 6 bois, car vous ne pouvez pas améliorer la piste Haches de 2 cases (cela vous amènerait au-delà de la piste).





Si vous payez 2 thé de Frise orientale, vous pouvez utiliser le **Maître** deux fois pour améliorer 2 x 3 marqueurs Outils. Si vous améliorez tout d'abord les établis, vous pouvez améliorer 8 marqueurs Outils en tout. Vous devez payer tous les coûts des améliorations.



En payant 2 thé de Frise orientale avec l'action **Bâtitseur**, vous pouvez construire 2 bâtiments en payant leurs coûts.

Mise en place 3 joueurs

Mettez le jeu en place comme pour une partie à 2 joueurs avec l'extension *Commerce du thé*, en tenant compte des modifications suivantes. Le troisième joueur doit respecter toutes les mêmes règles de mise en place que les autres joueurs :

- Placez le **plateau Actions** face 3 joueurs visible (avec le symbole ). Placez les marqueurs Outils du troisième joueur sur ceux des autres.
- Placez le **plateau à superposer** (avec les zones Copier, Ouvrier, Semestres et Préparatifs) sur la partie du bas du grand plateau central, recouvrant ainsi les anciennes zones Ouvrier et Préparatifs.
- Déterminez le premier joueur aléatoirement ; dans une partie à 3 joueurs, les tours s'effectuent dans le sens horaire. Placez 1 ouvrier de chaque couleur sur chacun des mois de « juillet » à « octobre » du plateau à superposer, en plaçant les ouvriers du premier joueur sur les autres et ceux des autres joueurs dans l'ordre du tour (les ouvriers du dernier joueur doivent être placés tout en bas).
- Placez les **affichages de constructions** 3 joueurs (avec le symbole ) à côté des affichages de constructions 2 joueurs (vous devez utiliser les 4 affichages de constructions).
- Après avoir placé les bâtiments sur les cases des affichages de constructions 2 joueurs, mettez **1 bâtiment d'artisanat majeur** (orange), **1 grand bâtiment** (rouge), **2 petites maisons** (vertes) et **1 bâtiment d'artisanat mineur** (jaune) sur les cases correspondantes des affichages de constructions pour 3 joueurs ; vous pouvez choisir quelles petites maisons et quel bâtiment d'artisanat mineur placer ou les prendre au hasard. Rangez les bâtiments restants dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie. (Voir pages 7 et 8.)
- Placez chacun vos marqueurs de ressource (nourriture, lin, blé, laine et peau) 1 case plus loin que lors d'une partie à 2 joueurs.
- Au lieu des tuiles Promenade présentant 4 tourbes, placez chacun **une tuile Promenade présentant 2 tourbes** sur votre plateau Village et mettez-y 2 tourbes.
- Prenez chacun 1 **brouette** et placez-la dans votre grange.

Ressources, biens et véhicules de départ dans une partie à 3 joueurs :



Tous les
marqueurs +1



Le joueur bleu est le premier joueur, suivi du joueur jaune, puis du joueur rouge dans le sens horaire.

Manche préliminaire et spécialisation

Avant de commencer la partie, chaque joueur peut choisir 2 spécialisations. Le dernier joueur dans l'ordre du tour choisit les siennes en premier, suivi du deuxième joueur, puis du premier. Il existe 2 types de spécialisations :

- **Améliorer des outils** : choisissez une piste Outil qui n'a pas encore été choisie par un joueur ; déplacez le marqueur Outils de cette piste de 1 case vers la droite, et ce gratuitement. Chaque autre joueur obtient les ressources que cette amélioration aurait dû coûter.
- **Construire une petite maison** (verte) : construisez n'importe quelle petite maison ; vous ne pouvez choisir cette spécialisation qu'une seule fois. Le coût de construction est doublé (2 matériaux de construction et 2 blés). Vous ne pouvez utiliser l'action de la petite maison qu'après la manche préliminaire.

Vous pouvez améliorer 2 outils ou améliorer 1 outil et construire 1 petite maison.

En tant que **joueur rouge**, vous choisissez d'améliorer votre établi pour votre première spécialisation. Le **joueur bleu** et le **joueur jaune** obtiennent tous deux 2 argiles.



Pour votre seconde spécialisation, vous construisez l'exploitation de poulets, en payant 1 bois, 1 argile et 2 blés.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Action spéciale

Dans une partie à 3 joueurs, 2 joueurs différents peuvent effectuer une action spéciale (c. à d. effectuer une action de l'autre saison) au cours d'un semestre. Cela affecte le prochain premier joueur comme suit :

- Si **aucun joueur** n'a effectué d'action spéciale, le prochain joueur dans le sens antihoraire devient le premier joueur.
- Si **1 seul joueur** a effectué une action spéciale, le prochain joueur dans le sens antihoraire qui n'a pas effectué l'action spéciale devient le premier joueur.

- Si **2 joueurs** ont effectué une action spéciale, le joueur qui n'en a pas effectué devient le premier joueur.

Copier

Il y a 3 cases Action Copier sur le plateau à superposer ; chaque joueur peut effectuer au maximum **1 action Copier** par semestre. La première action Copier d'un semestre coûte 1 nourriture, les suivantes coûtent 2 nourritures chacune.



Mise en place 1 joueur

Suivez les mêmes étapes de mise en place que pour une partie à 2 joueurs.

Les cases Action

LES CASES ACTION DU SEMESTRE ÉTÉ/AUTOMNE

Grand-mère

(2 joueurs : semestre hiver/printemps)
Obtenez 1 thé de Frise orientale et 4 nourritures.

Ouvrier (3 joueurs)

Payez 2 nourritures et construisez 1 véhicule ou 1 navire de commerce en payant son coût.

Terrasseur (2 et 3 joueurs)

Creusez 1 fossé sur votre plateau Village par bêche creuse en votre possession (3 à 6 par action). (Voir page 4.)

Voilier (2 et 3 joueurs)

Obtenez 1 lin et 1 tourbe. Construisez 1 cotre de pêche ou 1 bateau de tourbe en payant son coût.

LES CASES ACTION DU SEMESTRE HIVER/PRINTEMPS

Bûcheron (3 joueurs)

Obtenez 3 bois ainsi que 1 bois supplémentaire par forêt sur votre plateau Village.

Charpentier de marine

2 joueurs : construisez 1 navire de commerce ou 1 bateau de tourbe et/ou 1 cotre de pêche en payant leurs coûts.
3 joueurs : construisez 1 navire de commerce en payant son coût.

Chauffeur (2 et 3 joueurs)

Obtenez 1 argile par bateau de tourbe en votre possession et 1 argile tous les 3 fossés sur votre plateau Village.

Ouvrier (3 joueurs)

Payez 2 nourritures et construisez 1 bâtiment en payant son coût.

Les nouveaux bâtiments



PETITES MAISONS (VERT) | Coût de construction : 1 matériau de construction, 1 blé | Valeur : 1 PV

Il y a 11 petites maisons (7 du jeu de base + 4 nouvelles) en tout dans ce jeu. (Pour une partie plus complexe, vous pouvez jouer sans les petites maisons vertes.) Placez 4 petites maisons dans une partie à 2 joueurs et 6 petites maisons dans une partie à 3 joueurs sur les cases correspondantes des affichages de constructions (en les prenant au hasard ou en les choisissant).

Les petites maisons fournissent des ACTIONS GRATUITES que vous pouvez effectuer à tout moment (même plusieurs fois d'affilée) au cours de la partie (et particulièrement durant la phase de labeur).

Exploitation de poulets 1 PV

Compétence : vous pouvez échanger 1 bois et 1 blé contre 4 nourritures.

Marché des animaux 1 PV

Compétence : vous pouvez échanger 3 animaux de n'importe quel type contre 4 thés et 3 nourritures.

Moulin d'assèchement 1 PV

Compétence : vous pouvez payer 1 bois et 1 nourriture pour creuser 2 fossés.

Office du thé 1 PV

Compétence : vous pouvez échanger 2 tissus différents (cuir/lin/laine) et 1 nourriture contre 4 thés.



BÂTIMENTS D'ARTISANAT MINEUR (JAUNE) | Coût de construction : 1 madrier, 1 brique | Valeur : 3 à 5 PV

Remplacez le « Fumoir » et la « Forge » du jeu de base par les bâtiments du même nom de cette extension (indiqués par un astérisque *). Il y a 10 bâtiments d'artisanat mineur (5 du jeu de base, dont les 2 bâtiments remplacés + 5 nouveaux) en tout dans ce jeu. Placez 2 ou 3 d'entre eux (dans une partie à 2 ou 3 joueurs, respectivement) sur les cases correspondantes des affichages de constructions (en les prenant au hasard ou en les choisissant).

Écluse Fridericus 3 PV

Compétence : vous pouvez creuser 3 fossés par établi en votre possession. (Vous pouvez creuser entre 6 et 12 fossés de cette manière.)

Exploitation 5 PV

Compétence : obtenez 1 blé par cheval et 1 lin par vache sur votre plateau Village.

Forge* 5 PV

Compétence : pour chaque établi en votre possession, vous pouvez payer 2 nourritures pour retourner un navire ou un véhicule (navire de commerce, cotre de pêche, bateau de tourbe, véhicule et charrette).

Fumoir* 4 PV

Compétence : extrayez 2 cubes Tourbe par cotre de pêche et 1 cube Tourbe par piège à poissons en votre possession. (Gardez vos cotres de pêche et pièges à poissons. Ne prenez pas la tourbe extraite de la réserve générale.)

Grange de tourbe 3 PV

Compétence : obtenez 1 charrette tous les 3 fossés sur votre plateau Village. Obtenez également 1 charrette par bateau de tourbe en votre possession.

Petit quai 5 PV

Compétence : tous les 3 fossés sur votre plateau Village, vous pouvez payer 1 madrier pour prendre un petit cotre de pêche ou un bateau de tourbe, au choix. (Gardez les fossés.)

Producteur de tourbière 5 PV

Compétence : défaussez une tuile Tourbière de votre plateau Village et placez des champs de blé sur la ou les cases Tourbière que vous venez de vider. Vous pouvez défausser une tuile Tourbière, une tuile Tourbière asséchée (2 cases) ou la tuile Promenade (1 case). S'il y avait des cubes Tourbe sur la tuile, remettez-les dans la réserve générale.



**BÂTIMENTS D'ARTISANAT MAJEUR (ORANGE) | Coût de construction : divers | Valeur : 5 à 8 PV**

Placez les **bâtiments d'artisanat majeur** sur les cases orange correspondantes du grand plateau central et des affichages de constructions. Il y a 10 **bâtiments d'artisanat majeur** (6 du jeu de base + 4 nouveaux) en tout dans ce jeu. Dans une partie à 2 joueurs, vous n'en utilisez que 9. Dans une partie à 3 joueurs, vous utilisez les 10 bâtiments.

Abattoir 8 PV
Coût de construction : 2 briques
Compétence : déplacez immédiatement (et une fois seulement) votre marqueur
 Outils Table d'abattage d'une case vers la droite, et ce gratuitement. Jusqu'à la fin de la partie, obtenez 1 nourriture de plus par animal que vous transformez.

Écluse Caroline 5 PV
Coût de construction : 2 madriers, 12 nourritures
Compétence : pour chaque fossé sur votre plateau Village, obtenez 1 argile et asséchez 1 tuile Tourbière.

Fabrique de schnaps (3 joueurs) 5 PV
Coût de construction : 6 blés, 1 brique
Compétence : obtenez 4 nourritures pour chaque (petit ou grand) navire de commerce sur votre plateau Port ainsi que 4 nourritures par auberge (bâtiments bleus) sur votre plateau Village.

Fabrique de thé 6 PV
Coût de construction : 5 thés, 2 briques
Compétence : obtenez 5 thés de Frise orientale.

**AUBERGES (BLEU) | Coût de construction : 2 matériaux de construction différents | Valeur : 3 à 5 PV**

Remplacez l'« Auberge du fermier » et l'« Auberge de l'écluse » du jeu de base par les bâtiments du même nom de cette extension (indiqués par un astérisque *). Il y a 10 **auberges** (6 du jeu de base, dont les 2 auberges remplacées + 4 nouvelles) en tout dans ce jeu. Placez 4 d'entre elles sur les cases correspondantes des affichages de constructions (en les prenant au hasard ou en les choisissant).

Auberge-brasserie 4 PV
Compétence : obtenez 2 nourritures et 2 laines par bâtiment d'artisanat majeur (orange) sur votre plateau Village.

Auberge de l'ancienne forge 3 PV
Compétence : obtenez 3 chevaux et 1 charrue.

Auberge de la vieille briqueterie 5 PV
Compétence : pour chaque champ sur votre plateau Village, vous pouvez échanger 1 thé contre 1 brique et 1 lin.

Auberge de l'écluse* 4 PV
Compétence : obtenez 1 grand cotre de pêche ainsi que 1 bois par hache (comme si vous effectuiez l'action Bûcheron).

Auberge du fermier* 5 PV
Compétence : vous pouvez remplacer 1 champ par 1 forêt immédiatement (et une fois seulement). Pour chaque forêt sur votre plateau Village, vous pouvez échanger 1 thé de Frise orientale contre 9 nourritures.

Auberge Vossenhus 5 PV
Compétence : obtenez 3 cubes Tourbe par véhicule dans votre grange (les charrues et les bateaux ne sont pas des véhicules).

**GRANDS BÂTIMENTS (ROUGE) | Coût de construction : 3 madriers, 3 briques, 15 nourritures | Valeur : 15 PV**

Placez les **grands bâtiments** sur les cases correspondantes. Il y a 5 **grands bâtiments** (3 du jeu de base + 2 nouveaux) en tout dans ce jeu. Dans une partie à 2 joueurs, vous n'en utilisez que 4. Dans une partie à 3 joueurs, vous utilisez les 5 bâtiments.

Château de Norderburg (3 joueurs)
Compétence : défaissez 4/6/8 champs de votre plateau Village pour obtenir 14/19/24 nourritures respectivement. Déplacez votre marqueur Bêche creuse de 1 case vers la droite, et ce gratuitement.

15 PV

**Église mennonite**

Compétence : obtenez immédiatement 1 grand navire de commerce. Vous pouvez également échanger 1 lin contre 5 nourritures, et ce 3 fois maximum.

15 PV

**APERÇU DES BÂTIMENTS**

Type	Couleur	Nombre à 2 j.	Nombre à 3 j.
PETITE MAISON	Vert	4 (comme avec le jeu de base)	3
BÂTIMENT D'ARTISANAT MINEUR	Jaune	2 (comme avec le jeu de base)	6
BÂTIMENT D'ARTISANAT MAJEUR	Orange	9	10
AUBERGE	Bleu	4	4
GRAND BÂTIMENT	Rouge	4	5

Vainqueur et fin de partie

Utilisez le carnet de score pour noter vos points de victoire (PV) comme d'habitude.

Avec cette extension, vous pouvez marquer des PV supplémentaires pour :

- Les thés et thés de Frise orientale (1/2 et 1 PV)
- Les cotres de pêche et les navires de commerce (2, 3 ou 4 PV)
- Les outils Bêche creuse (0, 2 ou 3 PV)

