Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

MAYFLOWER

Un jeu de pose de tuiles pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus de Klaus-Jürgen Wrede

Le Nouveau Monde a été découvert ! Il est temps désormais de l'explorer et de le coloniser. Les joueurs explorent et développent le Nouveau Monde en commençant par la côté Est et en se déplaçant toujours vers l'Ouest et déployant les colons sur les routes, dans les villes, les fermes et les plaines. L'aptitude des joueurs à développer des domaines et utiliser leurs voleurs, leurs commerçants et leurs fermiers déterminera leur victoire.

Matériel de jeu

- 95 Tuiles paysage avec des segments de villes, de routes, de fermes et de plaines.
- 30 Colons en 5 couleurs
  Chaque colon peut être utilisé indifféremment comme commerçant, voleur, trappeur ou fermier. Un colon servira également comme marqueur de score.
- 1 Plateau de jeu avec une piste de score et des cases de départ (cases côtières orientales).
- 2 Explorateurs servant à guider le mouvement vers l'Ouest des joueurs.
- 1 Livret de règles et une feuille de résumé.

Verso des tuiles départ — *Ferme* — *Portion de ville*

Croisement — *Portions de routes* — *Portions de plaine*

Aperçu du jeu

Les joueurs placent des tuiles Paysage tour après tour. Au fur et à mesure, des routes, des villes, des plaines et des fermes se forment. Lors de leur tour, les joueurs peuvent placer leurs colons sur ces emplacements pour gagner des points. Les joueurs marquent des points encours de partie ainsi qu'à la fin. Le joueur avec le plus de points à la fin du décompte final l'emporte.

Mise en place

Placer le plateau de jeu sur le bord de la table de façon que les cases de départ soient orientées vers le milieu de la table. Mélanger les tuiles Paysage face cachée et les empiler en plusieurs tas toujours face cachée de façon à permettre à tous les joueurs d'y accéder. Chaque joueur prend les 6 colons d'une couleur et en place un comme marqueur de score sur la piste de score (case en bas à gauche). Chaque joueur place ses 5 colons restants devant lui sur la table (sa zone de jeu), c'est sa réserve. Placer les 2 explorateurs sur 2 des cases départ sur le plateau de jeu. Les joueurs décident du premier joueur, de la manière qui leur convient.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans un tour, un joueur exécute les actions suivantes **dans l'ordre** :

- Le joueur **doit** tirer et placer une **tuile Paysage** ;
- Le joueur **peut** placer **un** de ses colons de se réserve sur la tuile **tout juste placée** ;
- Si en plaçant la tuile Paysage il complète **fermes**, **routes** et/ou **villes**, ces dernières sont décomptées.

Le tour du joueur se termine et le joueur suivant, en sens horaire, joue son tour de la même manière.

Placement des tuiles Paysage

Dans un premier temps un joueur **doit** tirer une tuile d'une des piles, il la consulte alors et la montre aux autres joueurs (ils peuvent ainsi lui conseiller le « meilleur » placement) puis il la place sur la table, en suivant les règles suivantes :

- La nouvelle tuile (indiquée avec une bordure rouge dans ces règles) **doit** être placée avec au moins un bord contigu à une tuile en place ou contigu à une des cases départ du plateau de jeu. La nouvelle tuile ne peut pas être simplement placée coin contre coin avec une tuile ou le plateau.

- La nouvelle tuile doit être placée de façon à prolonger les plaines en plaines, les villes en villes et les routes en routes, pour toutes les tuiles contigües, respectivement.

Les portions de routes et de plaines sont contigües

Les portions de villes sont contigües

Un bord de la nouvelle tuile est contigu avec une ville et l'autre bord contigu avec une plaine

Ceci n'est pas possible

Dans de rares cas où une nouvelle tuile ne peut pas être placée (tous les joueurs le constatent), le joueur défausse la tuile (il la place dans la boite de jeu) et tire une autre tuile.

Placement des colons

Une fois qu'un joueur a placé une tuile Paysage, il **peut** placer un de ses colons, en respectant les règles suivantes :

- Le joueur peut placer 1 seul colon par tour ;
- Le joueur doit le jouer de sa réserve ;
- Le joueur ne peut le placer que sur sa tuile Paysage tout juste posée ;
- Le joueur doit choisir où il place son colon sur la tuile :

Commerçant

Dans une ville

Ou

Voleur

Sur une route

Ou

Trappeur

Sur une plaine (coucher alors le trappeur)

Ou

Fermier

Dans une ferme

- Le joueur ne peut pas placer un colon sur des plaines, des villes ou des portions de routes sur lesquelles se trouve déjà un colon (d'un autre joueur et/ou le sien).

Bleu peut placer uniquement un trappeur car il y a déjà un commerçant dans la ville

Bleu peut placer son colon comme commerçant ou comme voleur, et comme trappeur mais uniquement sur la petite portion de plaine indiquée par la flèche rouge. Dans la portion de plaine la plus grande, il y a déjà un trappeur

Lorsqu'un joueur a placé tous ses colons, il continue de placer les tuiles Paysage chaque tour. Bien qu'un colon ne peut pas être recupéré, les colons retournent dans la réserve d'un joueur lorsque fermes, routes et villes sont décomptées.
Le tour du joueur se termine et le joueur suivant en sens horaire joue son tour, et ainsi de suite. Si fermes, routes et villes sont décomptées, elles le sont avant que le joueur suivant ne joue.

Décompte de fermes, routes et villes complétées

ROUTE COMPLETEE

Une route est complétée lorsque les extremités des portions de routes sont connectées à 2 croisements, ville, ferme ou lorsque la route forme une boucle. La route peut contenir de nombreuses portions entre 2 extremités.
Le joueur avec un voleur sur la route complétée marque 1 point pour chaque tuile de la route (on compte le nombre de tuiles, les portions entre les tuiles sont comptées une fois) et 2 points pour chaque relais postal situé le long de la route.
Le joueur déplace son marqueur de score le long de la piste de score du nombre de cases égal aux points marqués. Si on dépasse 50 points, on recommence à 1 et on couche le marqueur.

Rouge marque 8 points, dont 4 pour les 2 relais postaux.

Rouge marque 3 points

VILLE COMPLETEE

Une ville est complétée lorsqu'elle est entièrement entourée par des murailles. Une ville peut être constituée de plusieurs portions.
Le joueur qui a un commerçant dans la ville complétée marque 2 points pour chaque tuile de la ville (compter les tuiles et non les portions). Chaque bouclier d'un ville rapporte 2 points.

Rouge marque 8 points (3 tuiles ville + 1 bouclier)

Rouge marque 8 points (4 tuiles ville et aucun bouclier)
Quand une tuile a 2 portions dans une ville, elle ne compte que pour 2 points (1 tuile)

Que se passe t'il s'il y a plusieurs colons sur une ville ou une route ?
Il est possible après de subtils placements que sur une route ou dans une ville se trouvent plusieurs colons. Dans ce cas, c'est le joueur avec le plus de colons dans la ville ou sur la route qui marque **tous** les points. **Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité pour le voleur ou le commerçant, ils marquent chacun la totalité des points.**

La nouvelle tuile connecte plusieurs villes séparées en une seule ville

Rouge et Bleu marquent chacun 12 points pour la ville avec 1 commerçant chacun

FERME COMPLETEE

Une ferme est complétée lorsqu'une tuile ferme est entourée par des tuiles Paysage. Le joueur avec un fermier sur cette ferme marque 9 points (1 pour la tuile ferme et 1 pour chaque tuile l'entourant)

RETOUR DES COLONS DECOMPTES VERS LA RESERVE DES JOUEURS

Après qu'une route, une ville ou une ferme est décomptée (et seulement dans ce cas), les colons impliqués dans ce décompte retournent dans la réserve des joueurs. Les colons retournés peuvent être utilisés par les joueurs comme n'importe quel colon (voleur, fermier, commerçant ou trappeur) dès le tour **suivant**.

Il est possible lors du même tour de placer un colon, décompter une route, une ferme, ou une ville puis de récupérer son colon (toujours dans cet ordre)

Rouge marque 4 points

1. Compléter une route, ferme, ou ville
2. Placer un voleur, un fermier ou un commerçant
3. Recupérer le voleur, le fermier ou le commerçant

Rouge marque 3 points

LES EXPLORATEURS : BONUS ET LIMITES

Une fois un décompte effectué (il peut y en avoir plusieurs par tour), le joueur actif déplace un explorateur d'une colonne vers l'Ouest. La tuile n'a pas d'importance du moment que la colonne est correcte. Le joueur **doit** déplacer l'explorateur le plus à l'Est si les explorateurs ne sont pas dans la même colonne. Ainsi, les 2 explorateurs ne seront jamais écartés de plus d'une colonne lors de leur migration vers l'Ouest.

BONUS : Lorsqu'un colon est décompté et qu'il se situe dans la même colonne qu'un (ou deux) explorateur, le joueur propriétaire du colon marque un bonus de 4 points pour chaque explorateur (*Note : un explorateur est déplacé **après** que le colon soit décompté !)*

RETRAIT DES COLONS A LA TRAINE : Quand l'explorateur le plus à l'Est se déplace d'une colonne avec un (ou plusieurs) colons « à la traine » (pas les trappeurs qui restent en place jusqu'à la fin de la partie), on retire ce(s) colon(s) et tous les autres à l'Est de cette colonne. Ils retournent dans la réserve des joueurs. Un joueur peut placer un colon sur une tuile tout juste placée dans les colonnes à l'Est des explorateurs, mais cela est risqué !

Pour un exemple de déplacement et de décompte d'explorateur, voir B2.

LES PLAINES

Des portions de plaines connectées sont des plaines. Les plaines ne sont pas décomptées durant la partie. Les joueurs peuvent placer des trappeurs sur les portions de plaine mais ils ne seront décomptés qu'en fin de partie. **Un trappeur reste sur les plaines toute la partie et ne retourne jamais dans la réserve des joueurs !** Pour s'en souvenir, placer le trappeur couché sur la portion de plaine. Les plaines sont bordées de routes, de villes et le bord des zones où les tuiles Paysage sont jouées.

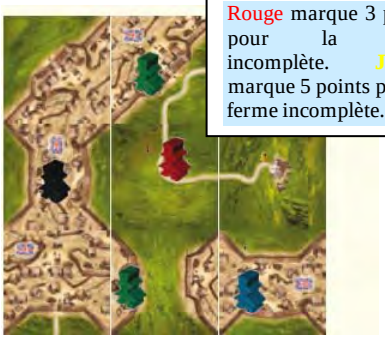
Fin de partie

A la fin du tour durant lequel la dernière tuile Paysage est placée, la partie s'arrête. Si le joueur complète un ou plusieurs emplacements, ils sont décomptés normalement et on procède ensuite au décompte final.

Décompte final

DECOMPTE DES ROUTES FERMES ET VILLES INCOMPLETES →

Pour chaque route et ville incomplète le joueur qui a un voleur ou un commerçant dessus marque un point pour chaque portion de route ou de ville. Les boucliers rapportent 1 point chacun. Pour les routes et villes incomplètes avec plus d'un colon, on utilise les règles normales pour déterminer qui marque. Pour une ferme incomplète, on marque 1 point pour la ferme et 1 point par tuile paysage entourant la ferme.

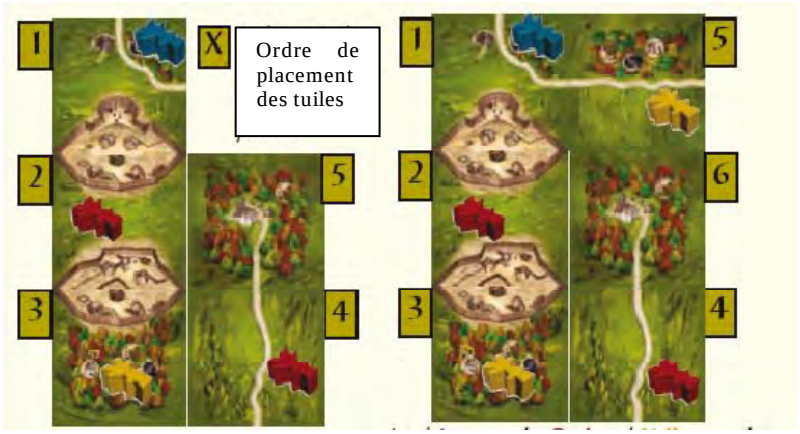


Rouge marque 3 points pour la route incomplète. Jaune marque 5 points pour la ferme incomplète.

Bleu marque 3 points pour la ville incomplète en bas à droite. Vert gagne 8 points pour la grande ville incomplète. Noir ne gagne rien car Vert a plus de commerçant que lui.

DECOMPTE DES TRAPPEURS (pour les animaux dans la plaine)

Dans chaque plaine, à la fin de la partie, un joueur ayant le plus de trappeurs marque 1 point par animal dans la plaine. Avec plus d'un colon, en cas d'égalité, chacun marque 1 point pour chaque animal dans la plaine concernée.



Rouge marque 4 points pour les animaux dans la zone du bas (jaune ne marque rien car il n'a qu'1 colon). Bleu marque 2 points pour les animaux de la zone du haut

Dans cet exemple, rouge et jaune marquent chacun 4 points pour les animaux dans la plaine du bas. Bleu marque 5 points pour son trappeur.

Bleu marque 2 points

Rouge marque 3 points

Lorsque toutes les plaines sont décomptées de cette manière, le décompte et par suite la partie se terminent.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, ils partagent la victoire.

Astuce : Pour faciliter votre décompte, retirer les colons une fois qu'ils sont comptabilisés.

Une traduction réalisée pour **Ludibay** http://www.ludibay.net
par **La Fièvre Du Jeu** http://www.fievredujeu.com

Contacts : admin@fievredujeu.com
Version 14 septembre 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? : http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22
Merci de votre collaboration.

A 2x

B 3x

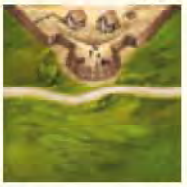
C 3x

D 2x

E 1x

F 1x

G 1x

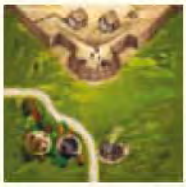

H 3x

I 2x

J 1x

K 4x

L 3x


M 1x

N 3x

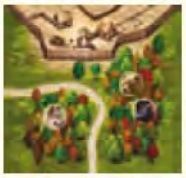
O 2x

P 3x

Q 4x

R 4x

S 1x


T 1x

U 3x

V 1x

W 1x

X 1x

Y 1x

Z 3x

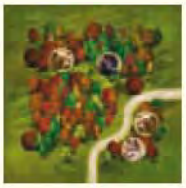
AA 2x

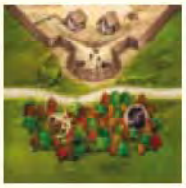
AB 1x

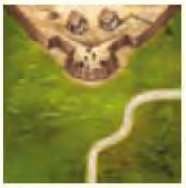
AC 2x

AD 2x

AE 1x


AF 1x

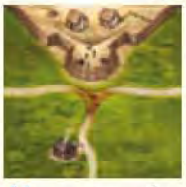

AG 2x


AH 3x

AI 1x

AJ 3x

AK 3x


AL 1x

AM 3x

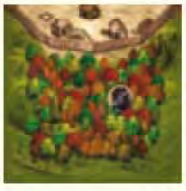
AN 2x

AO 1x

AP 1x

AQ 1x

AR 1x


AS 1x

AT 3x

AU 1x

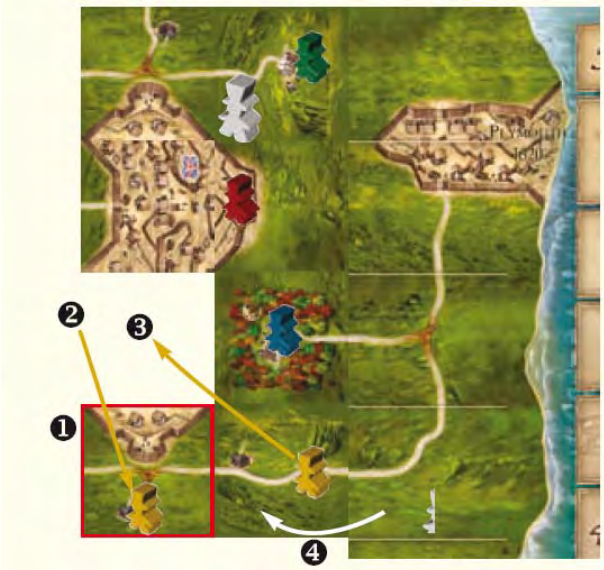
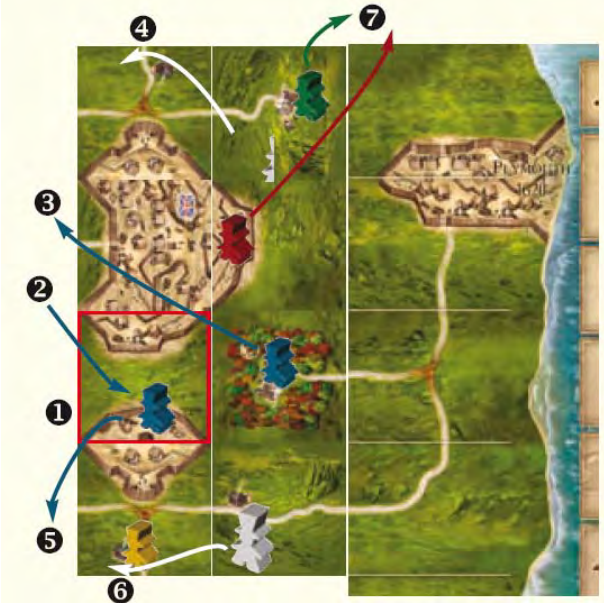
AV 2x

AW 1x

AX 1x

Exemple de déplacement et de décompte des explorateurs

Dans les tout premiers tours les joueurs ont joué les colons comme illustré ci-contre et décompté la route de 2 tuiles au Nord, retirant le colon présent et avançant l'explorateur du haut. Maintenant, jaune (1) place la tuile (bordure rouge) et (2) son colon sur la tuile au Sud. Il marque 10 points pour la route ainsi complétée (4 tuiles + 1 relais postal + 1 explorateur), (3) retire son colon et (4) déplace l'explorateur d'une case vers l'Ouest.



Puis Bleu (1) joue la tuile (en rouge) et (2) son colon sur la petite ville : il complète 3 emplacements (ville de Rouge, ferme de Bleu et la petite ville de Bleu).
Bleu marque 17 points (9 + 2 explorateurs), (3) retire son colon de la ferme et déplace (4) l'explorateur du haut. Puis il marque 8 points pour sa petite ville (4 + 1 explorateur), (5) retire son colon de cette ville et (6) déplace l'explorateur du bas, (7) obligeant les colons verts et rouges à être retirés. Ainsi, la ville rouge n'est pas décomptée !