

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



GRÆNALAND

De Vlaada Chvatil



En 982, un chef viking nommé Erik le Rouge navigua en provenance de la côte occidentale de l'Islande et découvrit une nouvelle terre. Il l'appela Groenland, le pays vert ; bien que cette appellation peut apparaître étrange de nos jours, au 10ème siècle les conditions climatiques étaient plus douces. Quatre ans plus tard, les premiers colons arrivèrent au Groenland et fondèrent des colonies qui perdurèrent durant plus de quatre siècles.

Dans ce jeu, vous tiendrez le rôle d'un des chefs menant ses clans vers leur nouveau pays. Vous devez coloniser la côte et vous mettre d'accord avec vos voisins sur la manière dont les ressources produites par la terre seront distribuées. Dès lors qu'Erik ne souhaite pas de combats parmi ses vikings, chaque conflit est résolu par un vote. Vous pouvez améliorer votre situation de manière à bénéficier de plus de votes ; toutefois, vous pouvez également

Mise en place pour la Première partie

Pour vos premières parties, vous devriez utiliser la mise en place initiale décrite ici. Plus tard, vous pourrez essayer d'utiliser la mise en place choisie en suivant les règles décrites à la fin de ce livret.

Nombre de joueurs

Le jeu est plus adapté pour y jouer à quatre ou cinq joueurs. Lorsqu'il n'y a que trois joueurs, il faut utiliser les modifications pour trois joueurs décrites à la page 9.

Plateau de jeu

- Mettez les tuiles de terrain en place de la manière décrite dans le schéma de mises en place qui correspond au nombre de joueurs. Dans une partie à quatre joueurs, deux tuiles ne seront pas utilisées (celles sur lesquelles sont indiquées les mentions « 5 » et « 3,5 » dans le coin), dans une partie à trois joueurs, quatre tuiles ne seront pas utilisées (celles avec les indications « 5 » et « 4,5 »). L'illustration ci-dessous représente l'île du Groenland et chaque tuille de terrain représente un Territoire.



Mise en place pour 3 joueurs



Mise en place pour 4 joueurs



Mise en place pour 5 joueurs

- Mélangez le paquet de cartes ravitaillement (cartes avec un bateau au verso) et placez-le près du plateau de jeu. Retournez les quatre premières cartes du paquet de cartes ravitaillement et posez-les face visible en une rangée à côté du paquet. *Ces cartes représentent les provisions qui sont expédiées au Groenland en provenance de la terre natale.*



- Les cartes ressource doivent être triées selon leur type de terrain (collines, plaines, forêts et montagnes). Mélangez séparément chacun de ces paquets de cartes ressource et posez-les devant le joueur qui sera chargé de distribuer les ressources. *Ces cartes représentent les ressources produites par les territoires du Groenland.*



ressources

- Placez les jetons constructions publiques à côté du plateau de jeu. *Ils représentent les routes, les marchés, les palissades et diverses améliorations de terrain qui peuvent accroître la production des ressources.*



- Placez la piste de force militaire et la carte des conditions de victoire à côté du plateau de jeu.



- Remettez les cartes points de victoire dans la boîte – elles ne sont pas utilisées pour une première partie.



Exemple de partie à 4 joueurs



Joueurs

- Chaque joueur choisit son clan viking (une des cinq couleurs). Chaque clan possède 14 colonies (maisons en bois colorées), 6 jetons héros et une carte résumé du jeu, tous de la même couleur.
- Chaque joueur place une de ses maisons sur le premier emplacement de la piste de force militaire. Cela indique que son armée possède une force de 1 au début de la partie.
- Chaque joueur prend une tuile rose des vents et la pose sur sa carte résumé du jeu de manière à ce qu'elle ait la même orientation que le plateau de jeu.
- Le joueur qui vit le plus au nord choisit le joueur qui jouera en premier lieu.
- Posez le marqueur bateau devant le premier joueur. Ce joueur pose deux colonies et un jeton guerrier sur le plateau de jeu sur l'emplacement marqué du chiffre 1 dans l'illustration de mise en place (page 2).
- Le joueur assis à la gauche du premier joueur pose deux colonies et un jeton guerrier sur l'emplacement marqué du chiffre 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait posé deux colonies et un jeton guerrier sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur pioche 2 cartes ressource : une de chaque paquet de cartes correspondant au terrain sur lequel il a posé une colonie. Les cartes ressource et les cartes ravitaillement sont conservées de manière secrète ; les autres joueurs ne peuvent voir que le dos de celles-ci.

Résumé du jeu

- Le jeu se déroule en plusieurs tours jusqu'à ce qu'un des joueurs annonce sa victoire.
- Le joueur qui possède le marqueur bateau est le joueur principal durant le tour en cours. Le joueur principal est le seul joueur qui puisse construire. Les autres joueurs (mais pas le joueur principal) peuvent déplacer leurs héros et faire des propositions pour répartir les ressources du Groenland.
- Le marqueur bateau est transmis au joueur de gauche à la fin de chaque tour ; ainsi, chacun à son tour sera le joueur principal.
- Un tour est composé des 5 phases suivantes :
 1. Production de ressource
 2. Déplacement des héros (sauf pour le joueur principal)
 3. Répartition des ressources (sauf pour le joueur principal)
 4. Construction (uniquement pour le joueur principal)
 5. Fin du tour

Production de Ressource

- Il y a 5 types de ressource : grain, bétail, bois, minéral et or. Les ressources sont réparties en quatre paquets de cartes selon le type de terrain : plaines, forêts, collines et montagnes. Chaque type de terrain produit plusieurs types différents de ressources dans une proportion indiquée au dos des cartes.
- A chaque tour, chaque territoire colonisé (un territoire sur lequel se trouve au moins une colonie) produit normalement une ressource : prenez la carte du dessus du paquet de cartes correspondant et posez-la face visible à côté de la tuile terrain. S'il reste des cartes des tours précédents, ajoutez-y la nouvelle carte.
- Le nombre de ressources produites par un territoire n'est influencé ni par le nombre de colonies posées sur la tuile, ni par le nombre de joueurs qui possède des colonies sur cette tuile. La production de ressources ne peut être augmentée qu'en réalisant des constructions publiques (voir ci-après).
- Le nombre total de cartes ressource disponibles dans un territoire donné ne peut jamais excéder de plus d'une unité le nombre de colonies posées sur la tuile terrain. Par exemple, si un territoire avec 2 colonies possède déjà 3 cartes ressource, aucune nouvelle carte ressource ne peut y être ajoutée durant le tour.

Déplacement des Héros

LE GUERRIER – Votre premier héros

- Chaque joueur possède un guerrier représenté par un des jetons avec un casque. Au début du jeu, il est le seul héros que vous possédez. Vous pouvez aussi le considérer comme votre armée.
- Une fois que de nouvelles ressources ont été produites, le joueur principal devrait rappeler à chacun que c'est le moment de déplacer leurs héros. Toutefois, les héros du joueur principal doivent rester où ils sont.
- Pour déplacer votre guerrier, masquer votre tuile rose des vents avec votre main et posez votre second jeton guerrier sur la position indiquant la direction dans laquelle il se déplacera.
- Un héros peut se déplacer vers n'importe quel territoire voisin. Les héros situés sur la côte (la rangée de tuiles terrain représentant la côte) peuvent se déplacer jusqu'à deux tuiles le long de la côte. Vous devez noter que vous pouvez choisir la direction du déplacement, mais non la nouvelle position. Un héros peut également rester où il est (placez votre jeton au milieu de la tuile rose des vents pour l'indiquer).
- Quand tous les joueurs ont choisi leur déplacement, ils révèlent simultanément leurs roses des vents.

- Tous les héros sont déplacés sur le plateau comme indiqué. Si le déplacement indiqué n'est pas réglementaire (c'est-à-dire, s'il devait avoir pour effet de déplacer un héros en dehors des limites du plateau de jeu ou si le héros devait se déplacer de 2 tuiles en provenant d'un territoire non côtier) le héros ne se déplace pas du tout.

Autres héros

- Durant le cours du jeu, vous pouvez acquérir deux autres héros : un prêtre et un ménestrel (voir construction). Comme pour le guerrier, un des jetons indique la position du héros sur le plateau de jeu et l'autre est utilisé pour indiquer son déplacement.
- Vous ne pouvez déplacer qu'un seul héros durant la phase de déplacement, même s'ils sont tous les trois en jeu. Vous indiquez le héros qui est déplacé avec le jeton que vous utilisez pour planifier le déplacement.
- Deux héros de la même couleur ne peuvent jamais se trouver sur la même tuile terrain. Si vous indiquez un déplacement qui positionnerait un de vos héros sur une tuile terrain sur laquelle se trouve déjà un autre de vos héros, les deux héros sont permutés. Il s'agit de la seule manière de déplacer deux héros durant le même tour.

Répartition des Ressources

Chaque joueur, à l'exception du joueur principal, en commençant par le joueur à la gauche du joueur principal et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut faire une proposition de répartition des ressources d'un territoire. Une fois qu'une proposition est faite, un vote relatif à celle-ci a lieu immédiatement. Si la proposition reçoit une majorité de votes, elle est adoptée et les ressources sont réparties selon la proposition. Si ce n'est pas le cas, les ressources restent où elles sont. Dans chaque cas, c'est au tour du joueur suivant de faire une proposition. Les ressources qui n'ont pas été réparties restent où elles sont et pourront être réparties lors des tours de jeu suivants.

Nombre de votes

- Dans un territoire donné, vous disposez d'un vote pour chacune de vos colonies (les maisons colorées) situées sur cette tuile terrain.
- Dans le territoire sur lequel se trouve votre jeton guerrier, vous disposez d'un nombre de votes supplémentaires égal à la taille de votre armée (ainsi, au début du jeu votre jeton guerrier compte comme un vote). 
- Les prêtres situés dans un territoire ne procurent pas de vote aux joueurs. A la place, ils annulent tous les votes des guerriers présents dans ce territoire (cela s'applique même si toutes les armées situées dans ce territoire ont une taille de 0). 
- Votre ménestrel vous procure 1 vote pour chacun des autres héros présents dans le territoire (quand votre ménestrel est tout seul, il ne vous procure aucun vote. Dès lors que deux de vos héros ne peuvent pas occuper le même territoire, le ménestrel ne vous procurera des votes supplémentaires que lorsque des héros d'autres joueurs seront présents). 
- Les votes que vous procurent vos héros vous sont donnés même dans un territoire dans lequel vous n'avez pas de colonie.
- Astuce : au début du jeu, les guerriers sont les héros les plus puissants. Lorsque les joueurs renforcent leurs armées, c'est le bon moment pour mettre les prêtres en jeu. Et une fois qu'il y a beaucoup de prêtres et de guerriers, cela représente une bonne opportunité pour les ménestrels.

Proposition

- Lorsque c'est à votre tour de faire une proposition, vous pouvez proposer de répartir les ressources de n'importe quel territoire pour lequel vous disposez d'au moins un vote.
- Votre proposition doit clairement indiquer qui recevra quelles ressources. Vous n'êtes pas obligé de répartir les

ressources de manière égale. Vous pouvez notamment proposer de prendre toutes les ressources pour vous-même.

- Votre proposition doit viser à répartir toutes les ressources du territoire. Elles ne peuvent être réparties qu'entre ceux qui disposent d'au moins un vote dans le territoire.
- Vous ne pouvez pas débattre de votre proposition avec les autres joueurs. Les questions suivantes ne sont notamment pas autorisées : « Lequel d'entre vous serait d'accord avec... ? », « Voteriez-vous pour ma proposition si... ? » et « Préférez-vous le bétail ou le bois ? ».
- Vous ne pouvez pas volontairement donner des informations sur vos préférences lorsque les autres joueurs font des propositions. Les suggestions suivantes ne sont notamment pas autorisées : « Répartissons ces ressources 50-50. » ou « J'ai besoin de bois ».

Vote

- Celui (en ce compris vous) qui dispose d'au moins un vote dans le territoire dit s'il accepte ou s'il refuse votre proposition.
- Il est permis de discuter du vote, mais la proposition ne peut pas être modifiée. Par exemple, vous pouvez dire : « Si vous acceptez, j'utiliserais le bois pour construire une palissade ici. » ou « Si vous acceptez, la prochaine fois je vous laisserais prendre le bois. ». Toutefois, il n'est pas permis de dire : « D'accord. Nous allons faire les choses autrement. Je prendrai le bétail et vous pouvez avoir le bois. »
- Si plus de la moitié des votes sont en faveur de l'acceptation de la proposition, les ressources sont réparties de la manière proposée.
- Si la moitié des votes, ou moins, sont en faveur de l'acceptation de la proposition, les ressources restent où elles sont.
- Dans chaque cas, un joueur ne peut faire qu'une seule proposition par tour.
- Vous pouvez faire une proposition pour répartir les ressources d'un territoire, même si une proposition précédente pour ce territoire n'avait pas été acceptée. (Vous pouvez même faire la même proposition, mais ne soyez pas surpris si les mêmes joueurs votent contre celle-ci.)
- Lorsque vous êtes le joueur principal, vous ne faites pas de proposition, mais votre vote compte et les autres joueurs peuvent proposer que certaines ressources vous soient attribuées.

Construction

- Vous ne pouvez construire que lorsque vous êtes le joueur principal.
- Vous payez votre projet de construction avec le montant et le type adéquats de ressources. Les cartes ressources payées sont triées en fonction du type de terrain (c'est-à-dire, en fonction de l'image au dos de la carte, pas celle figurant sur sa face) et sont placées dans les piles de défausse situées à côté des quatre paquets de cartes. Lorsqu'un paquet de cartes est épuisé, la pile de défausse est mélangée et les cartes de ressources sont réutilisées.
- L'or est une carte joker ; elle peut être utilisée à la place de n'importe quelle autre ressource. Vous pouvez utiliser n'importe quel montant d'or pour un projet de construction, chaque carte or remplaçant une ressource.
- Vous pouvez construire autant de projets que vous pouvez en payer. Vous conservez les ressources que vous avez décidé de ne pas utiliser.

Ravitaillement

- Lorsque vous êtes le joueur principal, vous prenez une carte ravitaillement durant la phase de construction. (Vous la prenez avant de commencer à construire, mais vous pouvez aussi attendre jusqu'à ce que vous ayez une meilleure idée de ce dont vous avez besoin. N'oubliez seulement pas de la prendre avant la fin du tour).
- Une carte ravitaillement présente 2 symboles de ressource. Elle peut être utilisée comme une des deux ressources ou pour les deux.
- Une carte ravitaillement peut uniquement être utilisée pour un seul projet de construction. Vous ne pouvez pas l'utiliser comme une ressource pour un projet et comme une autre ressource pour un projet différent. Si vous choisissez de n'utiliser qu'une seule des ressources indiquées, vous perdez la ressource non utilisée.
- Les cartes ravitaillement, comme les autres cartes ressource, peuvent être conservées et utilisées lors des tours ultérieurs.

Colonies

Les maisons en bois sont utilisées pour représenter les colonies. Il y a deux types de colonies : les villages et les bâtiments. Une colonie de n'importe quel type vous procure 1 vote dans le territoire.

Villages

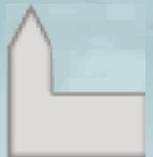
- Vous pouvez construire un village uniquement dans un territoire qui contient déjà au moins une de vos colonies ou qui est adjacent à un territoire contenant au moins une de

vos colonies.

- Le coût de construction d'un village est indiqué sur la tuile terrain – 4 ressources pour les territoires côtiers, 5 ressources pour les territoires non-côtiers et 6 ressources pour les montagnes.
- Votre village est représenté par une maison de votre couleur qui est posée sur la tuile terrain. Un territoire peut contenir n'importe quel nombre de villages appartenant à n'importe quel nombre de joueurs.
- Lors d'un vote, vous recevez un vote pour chaque village que vous possédez dans le territoire.

Bâtiments

- Il existe trois types de bâtiments : les donjons, les églises et les halles.
- Vous ne pouvez construire un bâtiment que dans un territoire dans lequel vous avez au moins un village.
- Le coût de chaque type de bâtiment est indiqué sur les cartes résumé du jeu.
- Une fois que vous avez payé le coût, posez une de vos maisons sur le symbole du bâtiment de la tuile terrain sur laquelle vous construisez. Un territoire ne peut contenir qu'un seul des bâtiments de chaque type. Dans les montagnes, il n'est pas possible de construire de bâtiment.
- Vous pouvez avoir plus d'un bâtiment dans un territoire donné (mais ils doivent être d'un type différent). Vous pouvez construire plusieurs bâtiments du même type (mais ils doivent être sur des territoires différents).
- Chaque bâtiment vous procure 1 vote dans le territoire.
- Un donjon vous permet de renforcer votre armée à un prix moindre (voir ci-dessous).
- Une église permet à votre prêtre d'entrer en jeu. Posez un de vos jetons prêtre dans le territoire dans lequel vous construisez votre première église. Si vous avez déjà un autre héros à cet endroit, vous devez attendre qu'il se déplace ailleurs. Dès que vous n'avez plus aucun héros dans ce territoire, posez-y votre prêtre (après la phase de déplacement, mais avant la première proposition de répartition du tour). Si votre prêtre est déjà en jeu lorsque vous construisez une autre église, vous pouvez le déplacer dans ce territoire si vous le souhaitez – à moins que vous n'ayez déjà un autre héros dans celui-ci.



- Une halle permet à votre ménestrel d'entrer en jeu. Les règles pour poser le ménestrel sont les mêmes que celles pour le prêtre.



- Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un guerrier, prêtre ou ménestrel. Le second jeton héros de chaque type est utilisé pour indiquer le déplacement du héros en question.

Armée

Votre armée voyage toujours avec votre guerrier. Chaque fois que vous renforcez votre armée, le nombre de votes qu'elle représente est augmenté de 1.

- Au début du jeu, vous ne pouvez construire que des unités de paysan pour 1 grain, 1 minerai de fer et 3 grains supplémentaires (voir carte résumé du jeu). Après avoir payé le coût, faites avancer votre maison d'un emplacement sur la piste de force militaire.
- Si vous possédez un donjon, vous pouvez construire des unités plus performantes : des archers, si vous avez un donjon dans une forêt, des épéistes, si vous avez un donjon sur une montagne, et des cavaliers, si vous avez un donjon dans une plaine. Ils vous coûtent 1 grain, 1 minerai de fer et 1 unité de la ressource indiquée sous le dessin du donjon.
- Le type d'unité que vous avez construite n'a pas d'importance ; le donjon influence uniquement le coût de l'augmentation d'une unité de la force de l'armée (force militaire).
- Exemple : Si vous avez un donjon dans les plaines et un donjon dans la forêt, vous pouvez renforcer votre armée en payant 1 grain, 1 minerai de fer et 1 bétail OU 1 grain, 1 minerai de fer et 1 bois OU 4 grains et 1 minerai de fer.
- Vous pouvez renforcer votre armée plus d'une fois durant la même phase de construction, si vous disposez de suffisamment de ressources pour le faire.

Constructions publiques

Comme pour les colonies et les armées, les constructions publiques sont construites par le joueur principal, mais elles appartiennent au territoire, et non pas au joueur qui les a construites.

- Vous ne pouvez construire une construction publique que dans un territoire dans lequel vous possédez au moins une colonie.
- Le coût de construction des différentes constructions publiques est indiqué sur la carte résumé du jeu.
- Lorsque vous construisez une construction publique, posez le jeton correspondant sur la tuile terrain. Un territoire peut contenir plusieurs constructions publiques, mais une seule de chaque type.

Routes

- Un territoire avec une route produit une ressource supplémentaire.
- Contrairement aux autres ressources, cette carte ressource supplémentaire n'est pas révélée. Elle est posée face cachée à côté de la tuile terrain. Les ressources posées face cachée sont réparties de la même manière que celles qui sont posées face visible ; la seule différence est que personne ne sait ce qu'elles sont. Dès que vous avez reçu une de ces ressources posées face cachée, après l'acceptation d'une proposition, vous pouvez la regarder.



Améliorations de terrain

- Chaque territoire peut recevoir une amélioration de terrain indiquée par l'emplacement au centre de la tuile terrain.
- Le symbole figurant dans cet emplacement indique ce que l'amélioration de terrain produit. Lorsque vous la construisez, posez le jeton d'amélioration de terrain correspondant sur l'emplacement au centre de la tuile terrain.
- Quand un territoire avec une amélioration de terrain produit des ressources, révélez une carte ressource additionnelle du paquet de cartes ressource de terrain. Si la carte révélée correspond au symbole indiqué par l'amélioration de terrain, ajoutez-la aux ressources de ce territoire. Si elle ne correspond pas, mettez-la sur la pile de défausse (n'en piochez pas une autre).
- Premièrement, la carte normale est piochée pour le territoire, puis la carte pour la route, s'il y en a une, et enfin la carte pour l'amélioration de terrain. Une fois que la limite de cartes est atteinte (nombre de colonies + 1), plus aucune carte ne peut être piochée.
- Exemple : Un territoire contient 2 colonies, une route et une amélioration de terrain. S'il n'y a pas de ressource à cet endroit au début du tour, ajoutez une carte du paquet de cartes terrain face visible (la carte standard), 1 face cachée (pour la route) et une carte supplémentaire si elle correspond à la ressource produite par l'amélioration de terrain (si ce n'est pas le cas, défaussez cette carte). S'il y a déjà une ressource à cet endroit, ajoutez une carte face visible et une carte face cachée. S'il y a déjà 2 ressources, n'ajoutez qu'une seule carte face visible. S'il y a déjà 3 ressources, ne piochez aucune carte ressource.



Marchés

- Chaque joueur possédant au moins 1 colonie dans le territoire peut utiliser le marché une fois durant sa phase de construction.



- Si vous avez des colonies dans plusieurs territoires possédant des marchés, vous pouvez utiliser chaque marché une fois. Le nombre de colonies que vous avez dans un territoire avec un marché est sans importance. Ce qui compte c'est le nombre de territoires avec des marchés dans lesquels vous avez au moins une colonie.
- Le marché vous permet de remplacer une unité d'une ressource nécessaire dans le coût d'un projet de construction par n'importe quelle carte ressource ou ravitaillement. Par exemple, à la place de payer 2 bois et 2 bétail pour un village, vous pourriez payer 2 bois, 1 bétail et une carte de n'importe quel type.
- Vous ne pouvez pas n'utiliser qu'une seule ressource d'une carte ravitaillement. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser toute la carte ravitaillement (les deux ressources) pour remplacer une autre ressource.
- Vous pouvez utiliser un marché pour un projet suivant, même si vous venez de le construire ce tour-ci, ou encore si vous construisez ce tour-ci votre premier village dans un nouveau territoire avec un marché.

Palissades

- Dans un territoire avec une palissade, les joueurs qui ne possèdent pas de colonie dans celui-ci voient les votes de leur guerrier réduit de 1. Dans notre exemple (voir illustration), le joueur jaune a 1 vote (pour la colonie), le joueur rouge a 2 votes (colonie + armée), le joueur blanc a 2 votes (armée moins 1) et le joueur violet a 3 votes (les ménestrels ne sont pas affectés). Le joueur bleu n'a pas de vote.



- Si un joueur qui n'a pas de colonie dans un territoire contenant une palissade souhaite construire un village dans celui-ci, il doit, en plus du coût normal de construction, donner une carte ressource à chaque joueur qui possède déjà une colonie dans ce territoire. Un joueur qui possède déjà une colonie à cet endroit peut ajouter de nouvelles colonies de manière normale.

Construction en commun de constructions publiques

Une fois par tour, vous pouvez proposer de construire en commun une construction publique avec l'aide des autres joueurs.

- Énoncez le type de construction que vous proposez de construire et l'endroit où vous souhaitez la construire. Vous ne pouvez pas discuter du type et de l'endroit avant de faire la proposition, de même que les autres joueurs ne sont pas autorisés à vous le suggérer. Vous ne pouvez que dire : « Construisons cette construction publique à cet endroit. »
- Les autres joueurs peuvent fournir des ressources en faveur du projet, s'ils le souhaitent. Les joueurs peuvent discuter de qui fournira quelle ressource, mais une fois que le projet a été décidé, vous ne pouvez plus changer ni le type, ni l'endroit de la construction.
- Si vous n'arrivez pas à vous accorder sur le projet de construction publique, vous n'êtes pas obligé de la construire. Les autres joueurs conservent leurs ressources.
- Que les autres joueurs vous aident ou pas à construire la construction proposée, vous ne pouvez pas construire une autre construction publique avec leur aide durant ce tour. Vous pouvez toutefois construire n'importe quel nombre de constructions publiques si vous pouvez les payer vous-même.

Fin du Tour

- Quand le joueur principal a terminé de construire, il donne le marqueur bateau au joueur à sa gauche et le tour se termine.
- Retournez 1 carte du paquet de cartes ravitaillement (de la sorte le nouveau joueur principal aura à nouveau le choix parmi 4 cartes).

Fin du Jeu

Quand le joueur principal termine sa phase de construction, il vérifie la carte de conditions de victoire et peut, le cas échéant, annoncer qu'il a gagné.

Conditions de Victoire

Pour gagner la partie, un joueur doit remplir au moins trois des 5 objectifs possibles. Ces objectifs sont décrits sur la carte de conditions de victoire.



Nombre de colonies : Pour réaliser cet objectif, vous devez avoir au moins 8 colonies (villages et bâtiments) au total sur le plateau de jeu



Nombre de territoires : Pour réaliser cet objectif, vous devez avoir au moins trois territoires colonisés par au moins deux colonies.



Territoire majeur : Pour réaliser cet objectif, vous devez avoir au moins un territoire avec au moins 4 colonies. (si vous avez deux territoires avec cette caractéristique, cela ne compte que comme si vous aviez réalisé un seul objectif).



Bâtiments : pour réaliser cet objectif, vous devez avoir construit au moins 2 bâtiments.



Armée : Pour réaliser cet objectif, votre armée doit avoir une force d'au moins 3.

Construction finale

- A ce moment, tous les autres joueurs bénéficient d'une phase de construction supplémentaire, en commençant par le joueur suivant par rapport à celui qui a annoncé sa victoire.
- Les règles de construction à la fin du jeu sont les mêmes que celles lorsque vous êtes le joueur principal (en ce compris celles qui concernent l'utilisation des marchés) à la seule exception que personne ne peut prendre une carte ravitaillement.
- Aucune construction publique ne peut être réalisée durant cette phase de construction finale.

Vainqueur

- Le joueur qui annonce sa victoire est le vainqueur.
- Le nombre d'objectifs remplis détermine le classement des autres joueurs.

Modifications pour trois joueurs

Le jeu est basé sur l'interaction et la coopération. A trois joueurs, il y a moins d'opportunité de diplomatie. Il vous est suggéré d'utiliser les modifications suivantes qui renforcent les aspects tactiques du jeu. Elles fonctionnent avec les règles de bases et les règles avancées.

- Tous les héros vous procurent 1 vote supplémentaire dans leur territoire, en plus de leurs capacités normales. Ainsi, le guerrier vous procure un nombre de votes égal à 1 + la force de votre armée. Le prêtre vous procure 1 vote et réduit le nombre de votes de tous les guerriers à 1. Le ménestrel vous procure 1 vote + 1 vote pour chaque autre héros dans le territoire.
- A la place de réduire uniquement les votes du guerrier, la palissade réduit les votes de tous les héros de 1. Ce qui signifie que la palissade annule les effets de la règle précédente. Le second effet de la palissade (donner une carte à chaque joueur déjà présent dans le territoire lorsque vous construisez votre premier village à cet endroit) reste d'application.
- Votre premier bâtiment n'est pas pris en compte pour la condition de victoire relative aux **bâtiments** construits (ou pour les points de victoire pour les **bâtiments** dans les règles avancées). Ce qui signifie que vous devez construire 3 bâtiments à la place de 2 pour réaliser cette condition. Par contre, les autres conditions de victoires ne sont pas affectées (votre premier bâtiment continue à être pris en compte pour les conditions de victoire relatives au **nombre de colonies**, au nombre de **territoires** et au **territoire majeur**).

Remarque : le jeu à trois joueurs est plus rapide que le jeu à quatre ou à cinq joueurs, mais il offre un jeu un peu différent. Pour pleinement profiter de Graenaland, vous devriez essayer d'y jouer au moins une fois à quatre ou à cinq joueurs.

Règles Avancées

Lorsque vous avez essayé la mise en place normale, vous pouvez essayer d'utiliser les règles avancées. Elles comportent deux parties : la mise en place avancée (permettant à tous les joueurs de choisir leur position de départ) et l'utilisation des cartes points de victoire (permettant à tous les joueurs de déterminer leurs propres objectifs et de ne pas les dévoiler aux autres joueurs).

Nous vous recommandons vivement de ne pas utiliser les règles avancées de mise en place lorsque vous jouez pour la première fois - la position de départ décrite précédemment est fort équilibrée et donne des chances égales à tous les joueurs.

Toutefois, si vous êtes des joueurs expérimentés, vous pouvez utiliser les cartes points de victoire même pour votre première partie. Le jeu dure un peu plus longtemps lorsque l'on utilise les cartes points de victoire.

Choix du plateau

Même en utilisant la mise en place avancée, vous pouvez utiliser la mise en place des tuiles du plateau normale décrite au début du livret de règles ; les terrains sont répartis de manière égales parmi celles-ci.

Par contre, vous pouvez aussi construire votre propre île. Vous pouvez poser les tuiles dans un ordre différent et dans une partie à moins de cinq joueurs, vous pouvez même poser des tuiles différentes de celles qui sont suggérées. Cependant, il n'est pas recommandé de modifier la taille et la forme de l'île.

Les joueurs devraient se mettre d'accord sur l'aspect de l'île. S'ils ne se mettent pas d'accord, utilisez la mise en place normale.

Position initiale

- Posez deux cartes ressource face cachée sur les emplacements appropriés à côté de chaque territoire côtier.
- Le premier joueur choisit un territoire côtier et y pose son village et son guerrier. Il prend en main la première des cartes ressource associées à ce territoire.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs posent leurs villages sur les territoires côtiers vides ou colonisés par les villages des autres joueurs. Chaque joueur pose son village et son guerrier et prend une des cartes.
- Habituellement, ce n'est pas un bon choix de poser le troisième village sur un territoire. Toutefois, le joueur qui le souhaite peut le faire. Il ne reçoit aucune carte car il n'en reste plus à cet endroit. En outre, le premier joueur qui avait un village à cet endroit est autorisé à lever le camp immédiatement et à déplacer son village dans un territoire qui n'est pas surpeuplé. Il prend également une carte associée à ce nouveau territoire, à la place du joueur dont c'est le tour de jouer. S'il ne souhaite pas se déplacer, le second joueur peut le faire, et ainsi de suite. Cependant, le joueur nouvellement arrivé ne peut pas maintenant modifier sa décision ; si personne d'autre ne souhaite quitter le territoire, tous les villages restent alors en place.

- Après que chaque joueur a posé son premier village, le second tour débute en sens inverse - le joueur qui avait posé son village en dernier, pose maintenant son second village en premier lieu, les autres joueurs poursuivent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Durant le second tour, les joueurs ne posent que les villages (sans héros). Les mêmes règles s'appliquent (en ce compris, la prise des cartes et le droit de quitter les territoires surpeuplés).
- Aucun joueur n'est autorisé à poser ses deux villages sur le même territoire.
- Le joueur qui pose le dernier village ne doit pas être forcé de « surpeupler » un territoire : il doit y avoir au moins une carte disponible laissée dans un territoire différent de celui dans lequel il a posé son premier village. L'avant-dernier joueur qui pose ou qui déplace son second village doit agir de manière à permettre cette possibilité.
- Quand tous les joueurs ont posé leurs deux villages, les cartes ressource qui n'ont pas été prises sont défaussées.

Cartes points de victoire

Après la mise en place initiale, les joueurs peuvent choisir leur propre carte points de victoire. Dans ce cas, l'unique carte conditions de victoire n'est pas utilisée ; elle est remise dans la boîte.

- Chaque joueur reçoit trois cartes points de victoire. Chacun en choisit une et défausse les deux autres face cachée.
- Le joueur conserve sa carte secrètement, elle n'est pas montrée aux autres joueurs mais il peut l'examiner à tous moments et sa stratégie sera influencée par cette carte.
- Chaque carte points de victoire comporte cinq colonnes, indiquant les mêmes types d'objectifs que la carte conditions de victoire : nombre de colonies, nombre de territoires (ayant au moins 2 colonies), territoire majeur, bâtiments et armée.
- Chacun de ces objectifs présente trois niveaux (rangées) indiqués sur la carte. Pour chacun de ces niveaux réalisés, le joueur gagne un point de victoire. Par exemple, quand un joueur possède au total 8 colonies et qu'il détient la carte de l'illustration précédente, il reçoit 2 points de victoire pour la condition liée au nombre de colonies, dès lors qu'il a réalisé deux niveaux de la première colonne de sa carte points de victoire.



- Certains objectifs sont indiqués sur un fond plus clair ou plus foncé sur la carte. Cela indique le niveau de difficulté de réalisation de l'objectif. Quand un objectif est plus sombre, cela signifie qu'il existe des cartes points de victoire qui permettent de réaliser celui-ci plus facilement, lorsque l'objectif est plus clair, les autres cartes permettent de réaliser celui-ci plus difficilement.
- Pour remporter la partie, un joueur doit gagner 6 points de victoire. Le nombre d'objectifs différents réalisés est sans importance, seul le nombre total de niveaux réalisés compte.
- Exemple : S'il détient la carte de l'illustration précédente, le joueur représenté dans l'illustration suivante a 6 points de victoire :
 - ◇ 2 points de victoire pour les colonies (il a 8 maisons en jeu)
 - ◇ aucun point de victoire pour le **nombre de territoires** (il n'y a que 2 territoires dans lesquelles il possède au moins 2 maisons)
 - ◇ 1 point de victoire pour le **territoire majeur** (il possède 5 maisons dans un seul territoire)
 - ◇ 2 points de victoire pour les **bâtiments** (il possède 3 bâtiments en jeu)
 - ◇ 1 point de victoire pour son **armée** (son armée a une force de 3)



Fin du jeu

Lorsque vous utilisez les cartes points de victoire, utilisez aussi les règles modifiées pour la fin du jeu. Ces règles permettent à un joueur de gagner, même durant le tour d'un autre joueur.

- Lorsque le jeu entre dans une phase avancée, tous les joueurs devraient régulièrement vérifier s'ils sont capables de gagner.
- Après la répartition des ressources, mais avant la phase de construction du joueur principal, chaque joueur peut annoncer qu'il est en mesure de gagner la partie, c'est-à-dire qu'il peut obtenir 6 points de victoire, ou plus, lorsqu'il a l'occasion de construire.
- Même le joueur principal peut annoncer sa victoire de cette manière. Toutefois, il doit être capable d'obtenir 6 points de victoire sans prendre une carte ravitaillement pour arriver à ce résultat, dès lors que la victoire ne peut être annoncée qu'avant sa phase de construction.
- Si plusieurs joueurs veulent réclamer leur victoire durant le même tour, la préférence est donnée au joueur situé le plus près du joueur principal dans le sens des aiguilles d'une montre, sauf lorsqu'un joueur annonce qu'il peut obtenir plus de 6 points de victoire car, dans ce cas, celui qui a le plus de points de victoire gagne la partie.
- N'importe quel joueur peut demander au joueur principal d'attendre avant de débiter la phase de construction, en attendant que les joueurs puissent calculer leurs possibilités de victoire.
- Le joueur qui réclame la victoire débute la construction finale (comme dans la version de base). Il révèle aussi sa carte de points de victoire pour prouver qu'il possède le nombre de points de victoire annoncé.
- Ensuite, les autres joueurs peuvent construire. Les points de victoire qu'ils obtiennent à la fin déterminent le classement final.

Variante pour cinq joueurs

Dans une partie à cinq joueurs, cela prend plus de temps avant que vous ne deveniez le joueur principal pour pouvoir construire quelque chose. Si vos parties présentent habituellement beaucoup de coopération et d'accords, vous pouvez essayer les règles optionnelles suivantes :

- Durant sa phase de construction, le joueur principal a la possibilité de permettre à un autre joueur de construire une fois. Il peut choisir cela à la place d'une proposition pour construire une construction publique en commun.
- Comme lors d'une proposition de construction publique, il n'est pas autorisé à négocier avant que sa proposition ne soit faite, et les autres joueurs ne peuvent pas lui demander maintenant pour obtenir cette faveur. Il peut bien sûr faire cette offre en considération de négociations précédentes, ou simplement par altruisme.
- Le joueur principal précise le joueur qui sera autorisé à construire. Il peut suggérer ce que ce joueur devrait construire ou ce qu'il attend en échange de cette autorisation, mais le joueur désigné n'est pas obligé d'obéir. Une fois que l'offre a été faite, elle ne peut plus être rétractée.
- Le joueur désigné a le droit de construire un village, un bâtiment ou une construction publique, ou de renforcer son armée une fois. Il doit réaliser la construction tout seul et n'est pas autorisé à utiliser ses marchés, ni à prendre une carte ravitaillement.
- Indépendamment du fait que le joueur désigné a ou pas construit quelque chose, le joueur principal ne dispose plus de sa possibilité d'offre. Il ne peut ni faire une autre offre, ni proposer la réalisation d'une construction publique durant ce tour.

Conseils Stratégiques

Conseils généraux

- Cela vous aidera si vous arrivez à deviner si le jeu sera plutôt coopératif ou plutôt compétitif. Vous devriez adapter votre stratégie tôt dans le jeu pour en tenir compte. Toutefois, préparez-vous à ce que le style du jeu puisse changer en cours de partie.
- Lorsque certains joueurs coopèrent et que d'autres pas, vous souhaitez appartenir au premier groupe. Coopérer, lorsque c'est bien fait, vous donne un avantage dans le jeu.
- Les constructions publiques sont plus rentables lorsqu'elles sont construites tôt dans le jeu. Les construire dans les deux derniers tours signifie qu'elles ne pourront pas rapporter.
- La durée du jeu dépend du nombre de routes et d'améliorations de terrain qui sont construites. Plus il y en aura de construites, plus il y aura de ressources dans le jeu par tour, ce qui entraînera que plus de bâtiments seront construits par tour et que la partie sera plus courte.
- Il peut être avantageux de vous mettre d'accord avec votre voisin sur la répartition à parts égales des ressources de votre territoire - ainsi votre voisin et vous n'aurez pas besoin de vos héros à cet endroit, et vous pourrez vous développer dans d'autres territoires plutôt que d'accumuler des votes dans un seul.
- Par contre, ne tentez pas votre voisin par votre imprudence et soyez toujours prêt au cas où il changerait d'attitude à votre égard.
- Lorsque la fin du jeu approche, augmentez vos capacités de défense. Tôt ou tard, quelqu'un pourrait décider qu'il n'a plus besoin d'entretenir de bonnes relations avec vous.

Jeu plutôt coopératif

- Dans un jeu coopératif, vous devriez apparaître loyal, droit et même généreux, de manière à ce que les autres joueurs vous choisissent lorsqu'ils ont besoin d'un partenaire pour répartir les ressources ou pour réaliser une construction publique.
- Cependant, ne laissez pas les autres vous exploiter. Essayez de vous rappeler de la manière dont les autres se sont comportés, et ne soyez pas trop généreux à l'égard de ceux qui ne l'ont pas été.
- Vous devriez vous mettre d'accord avec vos voisins (les joueurs situés sur le même territoire que vous) pour réaliser des constructions publiques rapidement, spécialement celles qui augmentent la production. Cela procurera un avantage à chacun d'entre vous par rapport à ceux qui ne l'ont pas fait.
- Toutefois, réfléchissez-y à deux fois avant de trop investir vous-même dans des constructions publiques - vous pourriez vous retrouver plus tard dans la situation d'être incapable de concurrencer les votes de vos voisins, en raison des ressources que vous avez dépensées.
- Si un jeu devient plutôt compétitif, votre bonne position sera, en règle générale, plus importante que votre bonne volonté à vous assurer des revenus corrects.
- Ne vous développez pas trop rapidement. Il est préférable de récolter toutes les ressources d'un seul territoire, qu'aucune dans cinq territoires.
- Ne réalisez pas seul des constructions publiques, à moins que vous ne soyez sûr que vous serez le plus puissant dans ce territoire, même durant les tours suivants.
- Aucune partie n'est uniquement compétitive. De temps en temps, un joueur pourra avoir besoin d'un partenaire pour répartir les ressources. Cela pourrait toujours constituer un avantage d'apparaître loyal et généreux, même si le jeu est moins coopératif.
- Lorsque deux joueurs, ou plus, commencent à réaliser des constructions publiques et à coopérer dans des territoires, vous ne pouvez pas y changer grand-chose par la force. Dans cette hypothèse, vous feriez mieux de chercher des partenaires qui pourraient coopérer avec vous.

Remarque : Il y a autant de styles de jeu qu'il y a de groupes de joueurs. Ces conseils ne vous aideront pas à gagner, mais ils pourraient vous aider à comprendre pourquoi vous n'avez pas gagné.

GAME DESIGN

Game design: Vlaada Chvatil

Box art: Milan Vavron

Game board: Milan Vavron

Illustrations: Milan Vavron, Vlaada Chvatil

Typography and design: ALTAR

REMERCIEMENTS :

Jason Holt, Jiri Klouda, David Kotin, Alena Blazkova,

Marketa Dlouha, Johanka Pavelkova

© 2006 Vlaada Chvatil

© 2006 ALTAR

Traduction

Frédéric Frenay

Mise en page

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>