



No. 2

Un jeu de **Martin Wallace**  
pour 2 à 4 joueurs  
âgés de 10 ans et plus.

## CONTENU

Éléments fournis avec le Spielbox n°92

- 26 pièces par couleur
- 29 pièces noires
- 3 dés (non fourni)
- 1 marqueur Premier Joueur
- Pour les scores: des pièces de monnaie

## MISE EN PLACE

Les joueurs sélectionnent une couleur de pièces et prennent 8 pièces pour leur Stock Disponible. Les pièces restantes vont dans le Stock Indisponible. Les joueurs débutent avec 3 pièces de monnaie chacun. Le reste de la monnaie constitue la banque. Lancez les dés pour déterminer le premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier Joueur. La piste des scores est utilisée uniquement à la fin de la partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche se décompose en trois phases:

### 1. Lancer les dés pour les actions

Suivant l'ordre du tour, les joueurs lancent trois dés et placent, en conséquence, leurs pièces sur les cases Action. On peut relancer des dés contre 1 pièce de monnaie par lancé. Une fois par manche, contre 3 pièces de monnaie, un joueur peut changer la valeur de l'un de ses dés. Les joueurs, qui n'ont pas assez de pièces, peuvent seulement placer ce qu'ils ont; ils choisissent quelles actions ils veulent marquer.

### 2. Réaliser des actions

Les actions sont réalisées de la plus petite case Action à la plus grande. Si plus d'un joueur ont des pièces sur une case Action alors l'ordre du tour suit le sens horaire à partir du Premier Joueur. Si un joueur a plus d'une pièce sur une case Action alors il réalise une action, puis attend que tous les autres joueurs aient eu l'opportunité de réaliser l'action de cette case, ensuite il réalise son action suivante. Quand vous réalisez une action (les cases 2 et 4 vous donnent le choix entre deux actions), vous retirez votre pièce de la case Action et la remettez dans votre Stock Disponible. Les joueurs peuvent reprendre leur pièce d'une case Action sans réaliser cette dernière. Les joueurs paient/placent des pièces de leur Stock Disponible. Les joueurs peuvent utiliser une pièce d'une case Action non encore résolue pour payer une action.

**Pas de pièce, pas d'argent:** Si vous n'avez pas de pièce dans votre Stock Disponible ou pas assez d'argent pour en acheter une, vous passez la prochaine manche pour prendre l'une de vos pièces gratuitement du Stock Indisponible.

### ACTIONS:



**Ajouter à votre stock:** Ajoutez une pièce de votre couleur depuis le Stock Indisponible vers votre Stock Disponible.



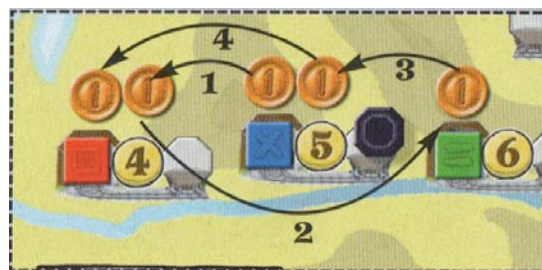
### Construire une mine:

Vous construisez une mine sur le point le plus bas d'une rivière d'une vallée. Pour construire, vous devez dépenser autant de pièces que de carrés représentés sur l'entrée de la mine (1 - 3). Vous placez l'une des pièces dépensées sur l'entrée de la mine pour indiquer votre propriété. Les autres pièces dépensées, s'il y en a, retournent dans le Stock Indisponible.



**Vendre des ardoises:** Vous placez une pièce noire sur une case octogonale d'une mine existante (c'est à dire une déjà possédée par un joueur). La mine peut appartenir à un autre

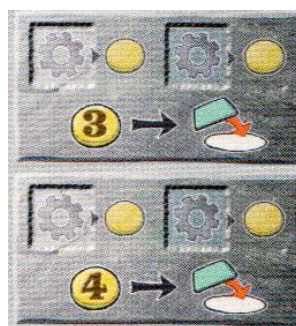
joueur. Vous prenez ensuite de la banque autant de pièces de monnaie que la valeur dans le cercle jaune (4 - 6). Vous les distribuez aussi équitablement que possible entre tous les joueurs ayant des mines dans la vallée. Vous commencez en partant de la mine où la pièce noire vient juste d'être placée, vous descendez ensuite la vallée. S'il reste de l'argent, vous recommencez depuis le haut de la vallée en descendant le long de la rivière. Les joueurs reçoivent de l'argent en fonction des mines qu'ils possèdent dans la vallée.



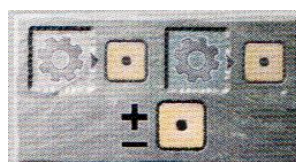
**Exemple:** Bleu vend des ardoises d'une mine (valeur: 5). Il distribue en suivant les flèches. Bleu reçoit 2 pièces de monnaie, Rouge en reçoit 2 aussi, Vert en reçoit seulement une.

**Développer:** Vous placez l'une de vos pièces sur l'une des cases Développement où elle reste jusqu'à la fin de la partie. S'il y a deux cases, on peut y placer deux pièces mais de couleurs différentes. **Exception à 2 joueurs:** toutes les cases ne peuvent avoir qu'une seule pièce en tout.

### DÉVELOPPEMENTS À UTILISER DURANT LA PARTIE:



**Ajouter à votre stock:** Une fois par manche, n'importe quand durant son tour, un joueur peut prendre une pièce du Stock Indisponible et l'ajouter à son Stock Disponible. Cela coûte 3 ou 4 pièces de monnaie. Déplacez votre pièce développement sur la pièce à droite pour indiquer que vous avez utilisé ce développement lors de cette manche.

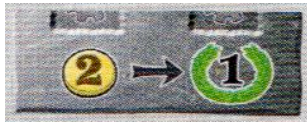


**Ajuster un dé:** Après avoir lancé un dé en Phase 1, ajustez la valeur d'un dé de un (de 6 à 1 ou vice versa est permis). Déplacez votre pièce développement sur le dé à droite pour indiquer que vous avez utilisé ce développement lors de cette manche.



**Augmenter les ventes:** Un joueur, qui a marqué cette amélioration et qui a choisit de «Vendre des ardoises» reçoit 2 pièce supplémentaires de la banque.

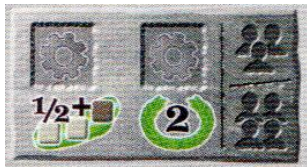
#### DÉVELOPPEMENTS À UTILISER POUR LE DÉCOMPTE FINAL:



**Meilleur taux de change:** Au lieu de 1 pour 3, vous recevez 1 point de victoire pour chaque paire de pièces de monnaie en votre possession.



**Vallées différentes:** 1 point de victoire pour chaque vallée où vous possédez au moins une mine.



**La moitié des mines:** 2 points de victoires pour chaque vallée où vous possédez au moins la moitié de toutes les mines (seulement dans des parties à 3 ou 4 joueurs).



**Vallée privée:** 3 points de victoire pour chaque vallée où vous possédez toutes les mines (seulement dans une partie à 2 joueurs).

**Double Taxe:** Si vous avez plusieurs développements qui font référence aux vallées, la même vallée peut être prise en compte plus d'une fois. (par exemple «Vallées différentes» et «Vallée Privée»).

### 3. Fin du tour

Aussitôt que toutes les pièces sur les cases Action ont été utilisées (ou ont été reprises), le marqueur Premier Joueur est passé au joueur suivant à gauche. Déplacez les pièces utilisées sur les développements «Ajouter à votre stock» et «Ajuster un dé» sur leur position inutilisée et débutez une nouvelle manche par la Phase 1.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand toutes les mines ont été construites. La manche finale est menée à son terme c'est à dire que tous les marqueurs Action ont été utilisés, comme d'habitude.

### DÉCOMPTE

Décompte (utilisez la piste des scores ou notez-les):

- 2 points pour chacune de vos mines (avec ou sans marqueurs noirs).
- 1 point contre 3 pièces de monnaie (ou pour 2 pièces de monnaie, si vous avez réalisé le développement correspondant).
- Points pour les développements en fonction des vallées.

Traduction française - v1.0



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>