

CONCEPTION - SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATIONS ET CONCEPTION GRAPHIQUE - SAM PHILLIPS
TRADUCTION - JEAN DORTHE / PIXIEGAMES
RELECTURES - ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES
COPYRIGHT 2024 GARPHILL GAMES / WWW.GARPHILL.COM

Introduction

Il y a environ 5000 ans, quelques agriculteurs et chasseurs résistants ont fondé une communauté prospère sur les îles Orcades, au nord de l'Écosse. Plutôt que de se débarrasser de leurs coquilles vides, outils cassés, os et autres détritus, ils les ont entassés pendant des siècles, formant ainsi de grands monticules de déchets. Les générations suivantes ont creusé une série de pièces et de tunnels dans ces remblais afin de s'abriter des vents violents et du froid de l'hiver.

But du jeu

Le but de *Skara Brae* est de collecter diverses ressources pour nourrir, vêtir et abriter le nombre croissant de colons. À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes Village et utilisent leurs Ouvriers pour meubler, cuisiner, fabriquer, nettoyer et commercer. À la fin de chaque manche, ils devront nourrir leurs colons et créeront probablement de nouveaux dépotoirs à nettoyer. Après 4 manches, le joueur qui a le plus de PV *(points de victoire)* gagne la partie.

Matériel



4 plateaux Joueur



36 tuiles Action standard (9 par couleur de joueur)



8 tuiles Action spéciale



4 tuiles Curseur



1 tuile Ordre du tour



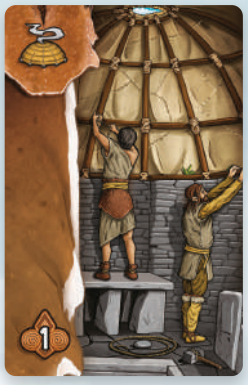
5 tuiles Stockage supplémentaire



MATÉRIEL



80 cartes Village



40 cartes Toit



10 cartes Fuseau



8 cartes Focus



10 cartes Tâche



4 marqueurs Tour
(1 par couleur de joueur)



4 grands Ouvriers
(1 par couleur de joueur)



15 petits Ouvriers
(3 noirs + 3 par couleur de joueur)



4 marqueurs
Ameublement



4 marqueurs
Commerce



3 jetons
Sanglier

Note : les quantités de ressources indiquées ci-dessous sont approximatives et peuvent varier dans certains cas.



25 jetons
Coquille



25 jetons
Orge



25 jetons
Algue



25 jetons
Laine



25 jetons
Pierre



25 jetons
Bois



25 jetons
Peau



25 jetons
Os



16 jetons
Lapin



16 jetons
Poisson



12 jetons
Mouton



12 jetons
Cerf



12 jetons
Vache



25 jetons
Couteau de Skaill



40 jetons
Nourriture



40 jetons
Déchet



MISE EN PLACE

Mise en place

Installez *Skara Brae* en suivant les étapes ci-dessous :

1. Chaque joueur prend 1 plateau Joueur avec une tuile Curseur placée sur la 2e colonne de la zone de stockage *(voir ci-dessous)*. Il place également 1 marqueur Ameublement sur la case la plus à gauche de la piste Ameublement et 1 marqueur Commerce sur la case la plus à gauche de la piste Commerce.

2. Chaque joueur prend les 9 tuiles Action standard de la couleur qu'il a choisie *(voir la bannière dans le coin supérieur droit de chaque tuile)* et les place dans le bon ordre à droite de son plateau Joueur, en faisant correspondre les illustrations. Veillez à ce que la face recto de ces tuiles Action standard soit visible. Il s'agit de la face qui indique le coût de fabrication *(2 ressources)* sur la bannière beige au bas de celle-ci.

3. Chaque joueur place ses 4 Ouvriers dans une réserve à proximité *(ils ne sont pas encore disponibles)*.

4. Placez toutes les ressources, les cartes Toit et les tuiles Stockage supplémentaire dans une réserve principale.

5. Chaque joueur prend 2 jetons Couteau de Skaill dans la réserve principale et les place à gauche de la tuile Curseur sur son plateau Joueur *(chacun sur un emplacement séparé de la zone de stockage)*.



6. Placez la tuile Ordre du tour à portée de main de tous les joueurs. Empilez au hasard les marqueurs Tour de toutes les couleurs utilisées pour la partie sur l'emplacement de gauche *(celui d'où partent 2 flèches)* de la tuile Ordre du tour.



À 2 joueurs : ajoutez 1 marqueur Tour d'une couleur inutilisée.
En solo : laissez la tuile Ordre du tour et tous les marqueurs Tour dans la boite.

7. Mélangez les cartes Village et formez la pioche Village, face cachée.

À tout moment, si la pioche Village est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

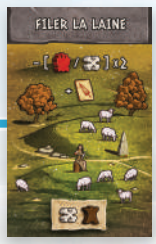
8. Uniquement pour le mode Solo :

Tirez au hasard et placez 1 carte Focus et 4 cartes Tâche *(dans cet ordre)*, face visible, au-dessus du plateau Joueur.
Remettez toutes les cartes Focus et Tâche restantes dans la boite.



9. Mélangez les tuiles Action spéciale et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun en choisit 1 à conserver et remet l'autre dans la boite.

À 1 ou 2 joueurs, vous pouvez distribuer 3 tuiles Action spéciale à chaque joueur qui n'en conserve qu'une seule.



Chaque joueur place la tuile Action spéciale choisie en dessous de sa tuile Action *Commercer*. Celle-ci doit être face recto visible *(face qui indique le coût de fabrication)*, comme les tuiles Action standard.

Certaines tuiles Action spéciale nécessitent le stockage d'autres composants à proximité :
Chasser le sanglier **:** 3 jetons Sanglier.
Filer la laine **:** 10 cartes Fuseau.
Recruter **:** 3 Ouvriers noirs.



Aperçu du jeu

Skara Brae se déroule en 4 manches durant lesquelles les joueurs jouent 3 tours en alternance. À chacun de ses tours, un joueur doit choisir 1 carte Village disponible et placer ses Ouvriers.



Quand chacun a réalisé ses 3 tours, la manche se termine, et les joueurs effectuent les étapes de fin de manche, qui consistent principalement à nourrir leurs Colons et à produire des jetons Déchet. À la fin des 4 manches, chacun additionne ses PV pour déterminer un vainqueur.

Zone du joueur

Durant la partie, chaque joueur gère ses ressources dans la zone de stockage de son plateau Joueur, avance sur les pistes Ameublement et Commerce, place des Ouvriers sur ses tuiles Action et place des cartes en dessous de son plateau Joueur.





Les Toits, les Boules en pierre, les Ustensiles et les Fuseaux doivent être placés à gauche.

Les Colons doivent être placés sous l'environnement correspondant, à droite.



Gestion des ressources

Chaque joueur gère ses propres ressources. Le terme « ressource » fait référence aux 16 types de jetons en bois illustrés dans la moitié inférieure de la page 3, ainsi qu'aux jetons Sanglier si un joueur utilise la tuile Action *Chasser le Sanglier*.

Quand un joueur gagne une ressource, il doit la placer dans la zone de stockage de son plateau Joueur. Chaque emplacement peut contenir exactement 1 ressource. Quand un joueur dépense une ressource, il la retire de sa zone de stockage et la remet dans la réserve principale. Un joueur peut à tout moment réorganiser les ressources dans sa zone de stockage, mais il ne peut jamais les défausser à sa guise.

Les ressources doivent être placées dans un emplacement vide à gauche de la tuile Curseur. Si un joueur n'a plus d'emplacements vides, il doit déplacer sa tuile Curseur de 1 colonne vers la droite. Si celle-ci se trouve déjà sur la dernière colonne de droite, elle ne peut plus être déplacée. Cependant, un joueur peut encore gagner des ressources supplémentaires. Celles-ci doivent simplement être conservées en dehors du plateau Joueur jusqu'à ce que des emplacements se libèrent.

Un joueur ne peut déplacer sa tuile Curseur vers la gauche qu'avec l'action *Nettoyer (voir p. 20)*.

Les trous dans la tuile Curseur d'un joueur indiquent le nombre de jetons Déchet que celui-ci produira en fin de manche ainsi que les PV qu'il risque de perdre en fin de partie. Bien qu'il soit important d'avoir beaucoup de ressources pour agir, les joueurs peuvent être amenés à ne pas trop en accumuler, en raison des conséquences négatives que cela entraine.

Ce joueur a 4 emplacements libres. S'il devait gagner 5 nouvelles ressources, il devrait déplacer sa tuile Curseur de 1 colonne vers la droite pour créer de la place.
La position de sa tuile Curseur indique que ce joueur produira 3 jetons Déchet à la fin de la manche.





Les Déchets sont une ressource spéciale qui ne peut en aucun cas être dépensée. Si un coût requiert « 1 ressource au choix », on ne peut pas utiliser 1 jeton Déchet. Les joueurs doivent donc prendre des mesures pour éliminer les jetons Déchet de leur zone de stockage.



Toutes les ressources sont illimitées. Si les joueurs sont à court d'un type de ressource, ils peuvent utiliser les tuiles Stockage supplémentaire. Il suffit de placer 1 ressource sur une tuile pour indiquer la quantité de 4 ressources de ce type et de poser la tuile dans la zone de stockage, en couvrant 4 emplacements.



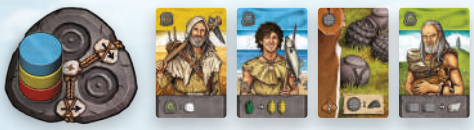
Début de manche

Si vous jouez de 2 à 4 joueurs, suivez les étapes ci-dessous au début de chaque manche :

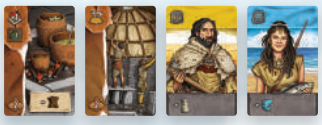
1. Chaque joueur gagne 1 Ouvrier de sa couleur *(depuis sa réserve)* et le place le long de son plateau Joueur. Il s'agit du grand Ouvrier à la manche 1 et des petits Ouvriers aux manches 2 à 4.

2. Distribuez 3 séries de cartes Village depuis la pioche, en les plaçant face visible au milieu de l'aire de jeu. Chaque série doit contenir 4 cartes Village pour une partie à 2 ou 3 joueurs et 5 cartes Village pour une partie à 4 joueurs.

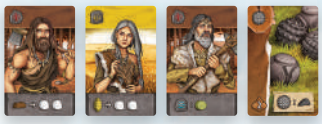
3. Placez la tuile Ordre du tour *(avec tous les marqueurs Tour)* à gauche de la première série de cartes Village.



Première série



Deuxième série



Troisième série

L'exemple ci-dessus montre à quoi cela peut ressembler, après avoir effectué ces étapes pour une partie à 2 ou 3 joueurs.

Si vous jouez en solo, ignorez les étapes 2 et 3. La tuile Ordre du tour et les marqueurs Tour ne sont pas utilisés pour le mode Solo.

Ordre des tours en solo

Quand un joueur joue en solo, il effectue toujours 3 tours par manche, comme décrit ci-dessous :

1er tour : il tire 4 cartes Village de la pioche.
2e tour : il tire 3 cartes Village de la pioche.
3e tour : il tire 2 cartes Village de la pioche.

À chacun de ses tours, le joueur doit choisir une carte Village qu'il conserve et défausser les autres. Dès que le joueur a choisi sa carte Village, le déroulement des tours suit les mêmes règles que celles d'une partie multijoueur *(2 à 4)*. Ces règles sont expliquées dans le reste du livret.

Conseil pour le mode Solo :
Au début de chaque manche, créez des piles face cachée de 4, 3 et 2 cartes Village. C'est un moyen simple de se souvenir à quel tour vous en êtes.

Ordre des tours en multijoueur *(2 à 4)*

Le joueur dont le marqueur Tour se trouve sur le dessus de la pile de gauche est le joueur actif. À son tour, il doit décider de *passer* ou de *réaliser son tour.*

Passer :
Quand le joueur actif *passe*, il déplace son marqueur Tour sur la case du haut de la tuile Ordre du tour, en l'empilant sur les éventuels marqueurs Tour qui s'y trouvent déjà. Si, à ce stade, il reste des marqueurs Tour sur la case de gauche, le joueur dont le marqueur Tour est au sommet de la pile devient le nouveau joueur actif. *Passer* permet à un joueur d'être prioritaire lors de la résolution de la prochaine série de cartes Village.

Réaliser son tour :
Le joueur actif qui *réalise son tour* déplace alors son marqueur Tour sur la case de droite de la tuile Ordre du tour, en l'empilant sur les éventuels marqueurs Tour qui s'y trouvent déjà. Ensuite, il *réalise son tour.* Alors qu'il effectue son tour, le joueur dont le marqueur Tour est au sommet de la pile de gauche devient le joueur actif et doit prendre la décision de *passer* ou de *réaliser son tour.*

Il n'est pas nécessaire d'attendre qu'un joueur ait terminé son tour pour que les joueurs suivants puissent continuer à jouer. Ils doivent simplement consulter la tuile Ordre du tour, et celui qui est le joueur actif doit alors décider de *passer* ou de *réaliser son tour.*

Dès qu'il n'y a plus de marqueurs Tour sur la case de gauche, les joueurs se tournent vers la case du haut. Chaque joueur qui a passé doit maintenant *réaliser son tour.* Les marqueurs Tour de la case supérieure sont résolus de haut en bas. Quand un joueur effectue son tour depuis cette case, il déplace son marqueur Tour vers la case de droite, en l'empilant sur ceux qui s'y trouvent déjà.

Quand tous les joueurs ont réalisé leur tour, déplacez toute la pile de marqueurs Tour de la case de droite vers celle de gauche, en conservant leur position relative au sein de la pile. Enfin, défaussez la dernière carte Village de la série actuelle et déplacez la tuile Ordre du tour à gauche de la série suivante. Une fois que les 3 séries de cartes Village ont disparu, la manche se termine.

Changements pour 2 joueurs :
À la mise en place, un marqueur Tour supplémentaire a été inclus dans la pile. Il s'agit d'un joueur neutre. Lorsque le joueur neutre devient le joueur actif, déplacez son marqueur Tour sur la case de droite et défaussez la carte Village la plus à gauche de la série en cours.



Bleu est le joueur actif et décide de réaliser son tour.



Jaune est maintenant le joueur actif et décide de passer.



Comme joueur actif, Rouge décide de réaliser son tour.



Jaune doit maintenant réaliser son tour.



Réaliser son tour



Le joueur actif qui décide de *réaliser son tour* effectue les étapes ci-dessous dans l'ordre :

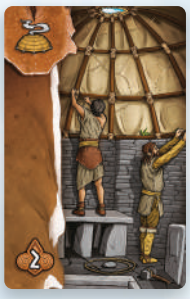
1. Il sélectionne et résout 1 des cartes Village disponibles dans la série en cours *(la série la plus à gauche)* ou parmi les cartes tirées en mode Solo. Pour mémoire, la tuile Ordre du tour se trouve toujours directement à gauche de la série en cours.

2. Il peut placer tout ou partie de ses Ouvriers disponibles sur les tuiles Action de son choix, et les résout.

3. Il récupère tous les Ouvriers qu'il a placés, prêts pour le prochain tour.

Sélectionner et résoudre 1 carte Village

Il existe 4 types de cartes Village. Selon le type de carte Village qu'un joueur choisit, il doit la placer et la résoudre en suivant les règles spécifiques à ce type, comme décrit aux pages 11 à 13.



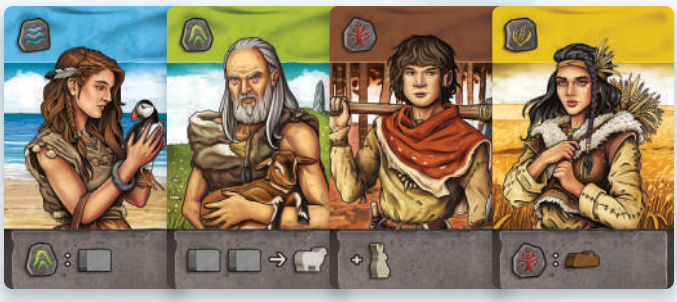
Toits
(8 en tout)



Boules en pierre
(8 en tout)



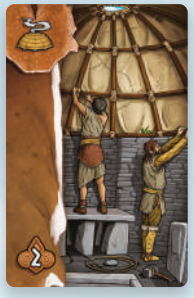
Ustensiles
(4 en tout)



Colons
(60 en tout : 15 de chaque environnement)

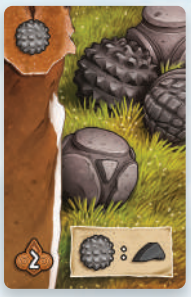


Toits
Si un joueur choisit une carte Toit de la série en cours, il doit la placer en dessous de son plateau Joueur, à gauche. Les cartes Toit permettent d'abriter les Colons à la fin de chaque manche. Celles qui proviennent de la pioche Village rapportent 2 PV en fin de partie.



Un joueur peut également gagner des cartes Toit grâce à des actions, comme la tuile Action *Nettoyer*. Ces cartes Toit sont prises dans la réserve principale et ne rapportent que 1 PV chacune.

Boules en pierre
Si un joueur choisit une carte Boule en pierre de la série en cours, il doit la placer en dessous de son plateau Joueur, à gauche. Une fois la carte placée, il gagne immédiatement 1 jeton Couteau de Skaill par Boule en pierre qu'il possède, y compris celle de la carte qu'il vient de sélectionner. Les cartes Boule en pierre rapportent 2 PV en fin de partie.



Au fil des ans, des centaines de boules en pierre sculptées ont été trouvées à Skara Brae et sur d'autres sites anciens. Bien que leur usage semble être essentiellement ornemental, certains pensent qu'elles ont également pu être utilisées comme symboles de pouvoir ou d'autorité.

Ustensiles
Si un joueur choisit une carte Ustensile de la série en cours, il doit la placer en dessous de son plateau Joueur, à gauche. Une fois la carte placée, il gagne immédiatement 1 jeton Peau. Chaque carte Ustensile augmente de 1 l'Âtre d'un joueur *(voir* Cuisiner *en p. 19 pour plus de détails concernant l'Âtre)* et diminue de 1 la quantité de jetons Déchet qu'il produit à chaque fin de manche. Les cartes Ustensile rapportent 2 PV en fin de partie.





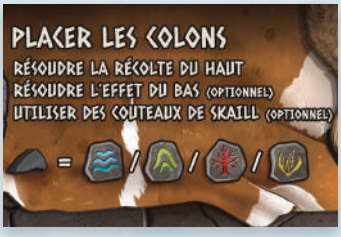
Sélectionner et résoudre 1 carte Village

Colons

Si un joueur choisit 1 carte Colon de la série en cours, il doit la placer en dessous de l'environnement correspondant à ses tuiles Action *Collecter*.
À savoir, de gauche à droite :

 Rivage  Collines  Fourrés  Champs





L'icône Environnement située en haut de chaque carte Colon correspond à celle qui figure sur la bannière colorée *(bleue, verte, marron ou jaune)*, vers le centre de la tuile Action *Collecter* correspondante.

Le joueur doit placer les cartes Colon d'un même type les unes sur les autres de manière que leur icône Environnement soit toujours visible, comme illustré ci-contre avec les Collines et les Champs.





Après avoir placé la carte Colon qu'il a sélectionnée, le joueur doit suivre les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. Il doit résoudre la récolte du haut dans sa totalité.

2. Il peut, s'il le souhaite, résoudre l'effet du bas en entier.

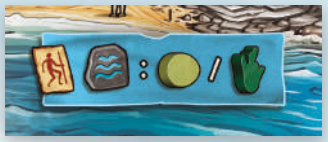


Il peut, le cas échéant, également utiliser des jetons Couteau de Skaill pour la récolte du haut ou l'effet du bas.



Récolte du haut

Quand un joueur pose une carte Colon, cette récolte est toujours obligatoire. Chaque tuile Action *Collecter* indique les ressources à récolter lorsqu'une carte Colon est placée en dessous. Le joueur compte le nombre d'icônes Environnement de ce type qu'il possède et gagne les ressources indiquées. S'il a le choix entre 2 types de ressources, il peut prendre n'importe quelle combinaison de ces ressources, mais exactement la quantité indiquée.



Dans cet exemple, un joueur place sa 3e carte Colon sur le Rivage. Comme il a 3 icônes de rivage, il gagne 3 ressources au total (il ne peut pas en prendre moins). *Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison de jetons Coquille et/ou Algue.*



Effet du bas

Cet effet est toujours optionnel. Cependant, si un joueur choisit de résoudre l'effet du bas, il doit l'effectuer en entier. Il s'agit toujours de gagner 1 ressource spécifique, d'échanger 1 ressource d'un type contre 2 d'un type différent, ou de récolter dans un environnement différent. Le joueur ne peut pas réaliser un effet du bas plusieurs fois *(effet unique).*

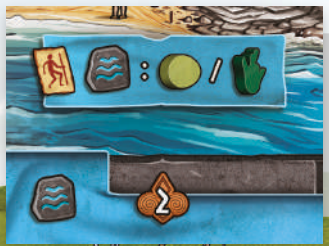
Dans cet exemple, après avoir effectué sa récolte du haut, ce joueur peut également gagner 1 jeton Pierre pour chaque icône de collines qu'il possède.



Jetons Couteau de Skaill

Dès qu'un joueur doit compter les icônes d'un environnement spécifique pour une récolte du haut ou un effet du bas, il peut dépenser des jetons Couteau de Skaill. Chaque jeton dépensé ainsi lui permet d'agir comme s'il avait 1 icône de plus pour cet environnement.

Dans cet exemple, le joueur pourrait dépenser des jetons Couteau de Skaill pour la récolte du haut afin de gagner plus de jetons Coquille et/ou Algue, ou pour l'effet du bas afin de gagner plus de jetons Pierre, ou les deux.



Le verso de chaque tuile Action *Collecter* procure au joueur 1 icône Environnement de ce type en plus lors des récoltes *(comme indiqué tout en bas à gauche de chaque tuile Action* Collecter *retournée).*

Placer et résoudre ses Ouvriers

Chaque joueur commence la première manche avec son grand Ouvrier et gagne 1 petit Ouvrier supplémentaire au début de chaque nouvelle manche. Après avoir résolu entièrement la carte Village choisie, le joueur peut maintenant placer tout ou partie de ses Ouvriers disponibles, mais il est presque toujours avantageux de tous les placer.

Les Ouvriers doivent être placés sur les 10 tuiles Action. Une tuile Action ne peut contenir qu'un maximum de 1 petit Ouvrier et 1 grand Ouvrier. C'est pour cette raison qu'il est généralement préférable pour un joueur de placer son grand Ouvrier en dernier, puisqu'il peut le mettre sur une tuile Action qui contient déjà un petit Ouvrier.

Lorsqu'un joueur place un Ouvrier, il paye les coûts nécessaires pour réaliser les effets indiqués sur la tuile Action, dans l'ordre, de haut en bas.

Le placement de chaque Ouvrier doit être entièrement résolu avant de placer un nouvel Ouvrier.

> Toutes les tuiles Action sont expliquées en détail aux pages 19 à 24.



Dans cet exemple, lors de la 4e manche, Violet a utilisé ses Ouvriers pour cuisiner, nettoyer (2 fois) *et* collecter *sur le Rivage.*

Récupérer ses Ouvriers

Quand un joueur a placé et résolu tous ses Ouvriers *(ou qu'il a décidé de ne pas/plus en placer)*, il doit tous les récupérer et les remettre à côté de son plateau Joueur pour son prochain tour.

Au début de chaque manche, tous les joueurs gagnent 1 nouvel Ouvrier. De ce fait, ils auront un nombre croissant d'Ouvriers à placer à chaque tour, au fur et à mesure de la progression des manches.



Cartes Focus et Tâche *(uniquement pour le mode Solo)*

Lors de la mise en place d'une partie en mode Solo, le joueur a placé 1 carte Focus et 4 cartes Tâche, face visible, au-dessus de son plateau Joueur. Elles lui fournissent une « direction de jeu » ainsi qu'une pression supplémentaire.

Carte Focus

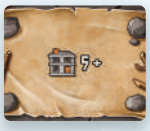
La carte Focus donne au joueur un objectif de fin de partie. Si, en fin de partie, il remplit la condition indiquée sur la carte Focus, il la retournera face cachée. Sinon, elle restera face visible et lui fera perdre 5 PV.



Avoir 8 tuiles Action ou plus retournées.



Avoir 7 jetons Nourriture ou plus *(après avoir nourri les Colons)*.



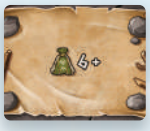
Avoir avancé son marqueur Ameublement de 5 ou plus.



Avoir au maximum 2 jetons Déchet dans sa zone de stockage.



Avoir 7 cartes Toit ou plus.



Avoir avancé son marqueur Commerce de 6 ou plus.



Avoir 2 séries ou plus de 4 Colons dans des environnements différents.



Avoir 6 Colons ou plus dans un même environnement.

Remarque : les marqueurs Ameublement et Commerce commencent sur la case « 0 » de leur piste respective.

Cartes Tâche

Ces cartes Tâche donnent au joueur de petits objectifs à atteindre durant la partie. Le coût des ressources est indiqué en haut de chaque carte. À tout moment au cours d'un tour, le joueur peut dépenser ces ressources pour effectuer immédiatement l'action indiquée, comme s'il avait placé un Ouvrier sur la tuile Action correspondante *(peu importe s'il y a déjà des Ouvriers sur cette tuile Action)*. Dès qu'il a résolu l'action, il doit retourner la carte Tâche, face cachée. En fin de partie, le joueur perd 2 PV par carte Tâche qu'il n'a pas retournée.

Ces 2 cartes Tâche permettent de choisir les ressources à dépenser :





- La carte Tâche de gauche peut être payée avec 2 jetons Poisson, 2 jetons Lapin ou 1 jeton de chaque.
- Celle de droite peut être payée avec 1 jeton Mouton ou 2 jetons Peau.



Fin de manche



Quand chaque joueur a effectué 3 tours, la manche se termine. Il ne doit plus rester de cartes Village au milieu de l'aire de jeu. Gardez la tuile Ordre du tour à proximité, avec les marqueurs Tour toujours empilés dans leur ordre actuel sur la case de gauche *(dans une partie multijoueur seulement).*

Chaque joueur effectue alors les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Il résout les capacités de repos dans n'importe quel ordre *(voir* Fabriquer *à la p. 20 et* Recruter *à la p. 23 pour des exemples).*

2. Il dépense 1 jeton Nourriture par carte Colon en dessous de ses tuiles Action, moins 1 jeton par carte Toit qu'il possède. Pour chaque jeton Nourriture qu'il ne peut ou ne veut pas dépenser, il doit défausser 1 de ses cartes Colon. En résumé, chaque Colon nécessite 1 Toit « au-dessus de sa tête » ou 1 jeton Nourriture.

3. Il reçoit les jetons Déchet indiqués par la position de sa tuile Curseur, moins 1 jeton par carte Ustensile qu'il possède.

Dans l'exemple ci-dessous, la tuile Action Fabriquer *retournée permettrait à Violet d'effectuer 1 action* Cuisiner, *mais il n'a pas les ressources nécessaires pour le faire. Comme il a 6 Colons et 2 Toits, il lui reste 4 Colons à nourrir. Malheureusement, il n'a que 2 jetons Nourriture à dépenser, il doit donc défausser 2 de ses Colons. Enfin, il devrait recevoir 2 jetons Déchet, mais sa carte Ustensile réduit ce malus à 1 seul jeton Déchet, qu'il place dans sa zone de stockage.*



Fin de partie

Le jeu se termine à la fin de la 4e manche. Le joueur qui obtient le score le plus élevé est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur à égalité dont le marqueur Tour est le plus haut de la pile est déclaré vainqueur.

Chaque joueur gagne des PV grâce aux éléments suivants :

1. Piste Ameublement : il gagne 1 ou 2 PV *(selon la ligne supérieure sous la piste Ameublement)* par carte Colon qu'il possède en fonction de la position de son marqueur Ameublement. Il gagne également 0, 2, 4 ou 6 PV *(selon la ligne inférieure sous la piste Ameublement)* par série de 4 Colons provenant d'environnements différents *(chaque rangée complète de cartes Colon).*

2. Piste Commerce : il gagne les PV indiqués à la position de son marqueur Commerce *(selon la ligne en dessous de la piste Commerce).*



Ce joueur gagne 2 PV par carte Colon, plus 4 PV par rangée complète de Colons de différents environnements. Il marque également 5 PV pour sa piste Commerce.

3. *Fabriquer* : il gagne 2 PV par tuile Action retournée *(comme indiqué sur chaque tuile Action).*

4. Cartes Toit, Ustensile et Boule en pierre : il gagne les PV indiqués sur ses cartes *(1 ou 2 PV).*

5. Jetons Nourriture et Couteau de Skaill : il gagne 1 PV par jeton Nourriture et 1 PV par jeton Couteau de Skaill dans sa zone de stockage.

6. Jetons Déchet : il perd 1 PV par jeton Déchet dans sa zone de stockage.

7. Tuile Curseur : il perd les PV indiqués dans le trou inférieur de sa tuile Curseur.

8. Cartes Focus et Tâche face visible *(en mode Solo uniquement)* : le joueur perd 2 ou 5 PV comme indiqué sur chacune de ces cartes.

PV positif

PV négatif

Score en mode Solo :
L'objectif du joueur est de gagner au moins 45 PV pour gagner. S'il obtient 55 PV ou plus, il s'est extrêmement bien débrouillé ! Pour corser le défi, il peut essayer de gagner 55 PV ou plus en utilisant chacune des 8 tuiles Action spéciale. Si c'est encore trop facile, il peut ajouter plus de cartes Focus et/ou des cartes Tâche à ses parties.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE

Exemple de calcul de score

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur a gagné 45 PV de cette manière :

1. Piste Ameublement : 18 PV de ses 9 Colons, plus 4 PV de sa série de Colons *(1 rangée complète)*.
2. Piste Commerce : 8 PV.
3. *Fabriquer* : 8 PV pour avoir retourné 4 tuiles Action.
4. Cartes Toit, Ustensile et Boule en pierre : 9 PV.
5. Jetons Nourriture et Couteau de Skaill : 2 PV pour les jetons Nourriture, et 1 PV pour le jeton Couteau de Skaill.
6. Jetons Déchet : -3 PV.
7. Tuile Curseur : -2 PV.



Tuiles Action standard

Meubler

Un joueur peut dépenser des jetons Laine et/ou Peau pour avancer son marqueur Ameublement d'exactement 1 case vers la droite sur la piste Ameublement. Le nombre de portions à payer *(x1, x2 ou x3)* est indiqué au-dessus de la case sur laquelle son marqueur Ameublement va se déplacer. Pour chaque portion, il peut dépenser soit 2 jetons Laine soit 1 jeton Peau. Lorsqu'il paye 2 ou 3 portions *(x2 ou x3)*, il peut le faire en utilisant n'importe quelle combinaison de jetons Laine et/ou Peau.





Par exemple, ce joueur doit dépenser 2 portions pour avancer son marqueur Ameublement de 1 case. Il peut dépenser 4 jetons Laine, 2 jetons Laine et 1 jeton Peau, ou 2 jetons Peau.

Une fois retournée, la tuile Action *Meubler* produit également 1 jeton Orge ou 1 jeton Couteau de Skaill.

Cuisiner

Un joueur peut *Cuisiner (dépenser)* des ressources spécifiques pour obtenir des jetons Nourriture, Os, Peau et Laine. Un joueur peut *Cuisiner* n'importe quel nombre de ressources jusqu'à la limite de son Âtre. Cette limite est de 4 au départ, mais elle peut être augmentée de plusieurs façons. Toutes ces ressources spécifiques sont listées au bas du plateau Joueur. Cette liste indique leur poids *(en lien avec la capacité de l'Âtre)* et les ressources qu'elles produiront lorsqu'elles seront cuites.



Avec une limite d'Âtre de 4, un joueur peut, par exemple, Cuisiner *2 jetons Coquille et 1 jeton Poisson, ce qui lui rapporte un total de 3 jetons Nourriture et 1 jeton Os. Il ne peut pas* Cuisiner *1 jeton Cerf et 1 jeton Lapin ensemble, car le poids total serait de 5, ce qui dépasserait la limite de son Âtre.*

Une fois la tuile Action *Cuisiner* retournée, la limite de l'Âtre augmente de 2. Les cartes Ustensile et certaines tuiles Action spéciale peuvent également augmenter cette limite.



Tuiles Action standard

Fabriquer

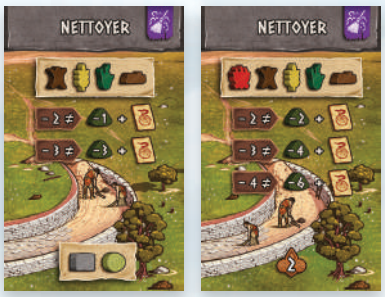


Un joueur peut dépenser les 2 ressources indiquées en bas de n'importe quelle tuile Action pour la retourner. Il s'agit de jetons Pierre, Os et d'autres ressources indiquées sur les bannières de couleur beige. Après avoir payé le coût de la tuile choisie, le joueur la retourne. S'il y avait des Ouvriers dessus, il suffirait de les replacer sur la tuile fraichement retournée, sans autres effets.

Par exemple, retourner la tuile Action Nettoyer *ci-dessous coûterait 1 jeton Pierre et 1 jeton Coquille.*

Une fois la tuile Action *Fabriquer* retournée, le joueur peut effectuer une action *Cuisiner* à la fin de chaque manche. C'est comme s'il plaçait 1 Ouvrier sur la tuile Action *Cuisiner*. La limite de l'Âtre s'applique toujours.

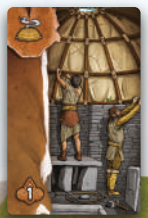
Nettoyer



Un joueur peut dépenser au moins 2 ressources différentes parmi celles indiquées en haut de la tuile Action *Nettoyer (jetons Peau, Orge, Algue et Bois)*. Il ne peut dépenser qu'un seul jeton de chaque type lors de l'action *Nettoyer*. En fonction du nombre de ressources dépensées, le joueur effectue un certain nombre de nettoyages de détritus *(1, 2, 3, 4 ou 6)* et gagne également 1 carte Toit.

Par exemple, avec 3 ressources différentes, un joueur peut réaliser 3 nettoyages de détritus (4 si sa tuile Action *Nettoyer* est retournée) *et gagner 1 carte Toit.*

Pour chaque nettoyage de détritus, le joueur a 2 options : il peut soit défausser 1 jeton Déchet de sa zone de stockage soit reculer sa tuile Curseur de 1 colonne vers la gauche. Le joueur ne peut pas reculer sa tuile Curseur s'il lui reste moins de 3 emplacements vides, et il ne peut pas défausser librement des ressources pour faire de la place. Quand un joueur effectue plusieurs nettoyages de détritus, il peut utiliser n'importe quelle combinaison des 2 options ci-dessus.



Quand un joueur gagne 1 carte Toit, il doit la prendre dans la réserve principale et la placer en dessous de son plateau Joueur, à gauche. Toutes les cartes Toit valent 1 PV en fin de partie.

Une fois retournée, la tuile Action *Nettoyer* est plus efficace, et 1 jeton Nourriture peut aussi être dépensé comme type de ressource autorisé.

Commercer

Un joueur peut dépenser une certaine quantité de ressources d'un seul type pour faire avancer son marqueur Commerce de 1 case vers la droite sur la piste Commerce. La quantité de jetons *(x2 à x6)* à dépenser est indiquée au-dessus de la case sur laquelle son marqueur Commerce va se déplacer. Il doit toujours s'agir d'un type de ressource unique *(mais pas de jetons Déchet)*. Le joueur peut même utiliser des jetons Nourriture, Couteau de Skaill ou Poisson comme type de ressource choisi.



Après avoir payé le coût et avancé son marqueur Commerce, le joueur a immédiatement la possibilité d'acheter des ressources. Le coût d'un achat est de 1 jeton Couteau de Skaill *(ou n'importe quelle autre ressource si sa tuile Action* Commercer *est retournée)*. Le gain est indiqué directement sous la case où il vient de déplacer son marqueur Commerce.

Par exemple, s'il entreprend l'action Commercer*, Violet devra dépenser 4 ressources d'un même type. Après avoir avancé son marqueur Commerce de 1 case, il aura la possibilité d'acheter 1 jeton Mouton.*

Une fois sa tuile Action *Commercer* retournée, le joueur peut effectuer cet achat en utilisant n'importe quelle ressource *(mais pas de jeton Déchet)* au lieu d'un jeton Couteau de Skaill. Cette ressource n'a pas besoin d'être du même type que celle dépensée pour l'action.

Collecter

Placer 1 Ouvrier sur une tuile Action *Collecter* permet à un joueur de gagner des ressources de différents types. Une fois une tuile Action *Collecter* retournée, son gain est amélioré, et une seconde option de bénéfice est ajoutée. Pour chaque Ouvrier placé, le joueur ne peut résoudre qu'une seule des 2 options indiquées.



Par exemple, la tuile Action Collecter *correspondant au Rivage fournit 1 jeton Coquille ou 1 jeton Algue. Quand elle est retournée, cette tuile Action fournit soit 1 jeton Coquille et 1 jeton Algue, soit 1 jeton Poisson.*

Comme indiqué en bas à gauche du verso de chaque tuile Action *Collecter (quand elle a été retournée)*, celle-ci octroie également à son propriétaire 1 icône Environnement supplémentaire de son type pour les récoltes. Ces icônes n'affectent pas les actions *Collecter*.

Tuiles Action spéciale

Chaque tuile Action spéciale coûte 2 portions *(x2)* de 1 jeton Nourriture ou Os pour être activée. Cela peut être 2 jetons Nourriture, 2 jetons Os ou 1 jeton de chaque.

Construire

Le joueur effectue 1 action *Meubler* ou *Commercer* en dépensant 2 ressources de moins. Cette action est résolue comme si un Ouvrier avait été placé sur la tuile Action correspondante.

Une fois la tuile Action *Construire* retournée, elle permet au joueur de dépenser 3 ressources de moins pour l'action choisie.



Explorer

Le joueur tire les 2 premières cartes Village de la pioche correspondante. Il en choisit 1 à conserver et à placer. Il défausse l'autre. Si la carte choisie est une carte Colon, il ne résout pas la récolte du haut ni l'effet du bas. Si c'est une carte Boule en pierre ou Ustensile, il gagne les ressources immédiates normalement.

Une fois la tuile Action *Explorer* retournée, le joueur peut piocher 3 cartes Village et en défausser 2. De plus, s'il choisit une carte Colon, il peut résoudre l'effet du bas après l'avoir placée.



Chasser le sanglier

Le joueur gagne 1 jeton Sanglier. Cette tuile Action indique également le poids d'un sanglier et les ressources gagnées lors de sa cuisson. Le joueur ne peut jamais avoir plus de 3 jetons Sanglier en même temps.

Une fois la tuile Action *Chasser le sanglier* retournée, son action fournit en plus 1 jeton Couteau de Skaill, et un sanglier produit 1 jeton Peau de plus lors de sa cuisson.

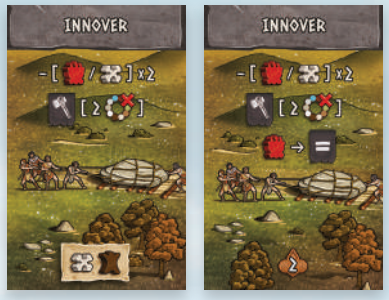




TUILES ACTION SPÉCIALE

Innover
Le joueur effectue 1 action *Fabriquer*, en dépensant 2 ressources de moins *(soit gratuitement)*.

Une fois la tuile Action *Innover* retournée, cette action permet également au joueur de dépenser 1 jeton Nourriture pour effectuer immédiatement l'action de la tuile Action qu'il vient de retourner, comme s'il y avait placé un Ouvrier.



Rassembler
Le joueur résout soit la récolte du haut soit l'effet du bas de l'environnement de son choix. Pour ce faire, il suit les mêmes règles que lors de la pose d'une nouvelle carte Colon. Le joueur qui possède la tuile Action *Rassembler* bénéficie également d'une augmentation de 1 de la limite de son Âtre durant toute la partie.

Une fois la tuile Action *Rassembler* retournée, cette action permet de résoudre à la fois la récolte du haut et l'effet du bas, plutôt que de choisir l'un ou l'autre. Comme lors du placement d'un nouveau Colon, l'effet du bas est optionnel.



Recruter
Le joueur gagne immédiatement 1 Ouvrier noir. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 Ouvriers noirs en même temps. Ces derniers doivent être rendus à la fin de la manche, prêts à être recrutés à nouveau lors de la manche suivante. Les Ouvriers noirs fonctionnent comme les petits Ouvriers standards.

Une fois la carte Action *Recruter* retournée, chaque tuile Action peut recevoir jusqu'à 2 petits Ouvriers par tour *(et toujours 1 grand Ouvrier)*.





Tuiles Action spéciale

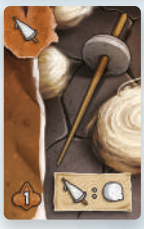
Filer la laine

Le joueur gagne 1 carte Fuseau de la réserve placée à proximité du plateau Joueur lors de la mise en place. Il place cette carte Fuseau en dessous de son plateau Joueur, comme les cartes Toit, Boule en pierre et Ustensile.





Une fois que le joueur a placé la carte, il gagne immédiatement 1 jeton Laine par icône de fuseau qu'il possède, y compris celle de la carte qu'il vient de placer. En fin de partie, chaque carte Fuseau rapporte 1 PV.



Une fois la tuile Action *Filer la laine* retournée, le joueur peut s'il le souhaite, après avoir placé la carte Fuseau et gagné les jetons Laine, dépenser 3 jetons Laine pour gagner 1 carte Toit. Il résout ce gain de la même manière que le gain d'une carte Toit avec la tuile Action *Nettoyer (voir p. 20).*

Entretenir les terres

Le joueur résout jusqu'à 3 tuiles Action *Collecter* différentes, comme s'il y avait placé des Ouvriers. Alternativement, ce joueur peut renoncer à 1, 2 ou 3 de ces actions *Collecter* pour effectuer respectivement 1, 2 ou 3 nettoyages de détritus. Comme avec l'action *Nettoyer*, pour chaque nettoyage de détritus, il peut soit défausser 1 jeton Déchet de sa zone de stockage soit reculer sa tuile Curseur de 1 colonne vers la gauche *(selon les règles de la p. 20).*





Par exemple, le joueur qui détient cette tuile peut décider de récolter dans les Collines et les Champs, et nettoyer 1 détritus, ou simplement nettoyer 3 détritus.

Une fois la tuile Action *Entretenir les terres* retournée, elle permet aux joueurs d'effectuer jusqu'à 4 actions *Collecter* et/ou nettoyages de détritus au lieu de 3.

VF - V1.00 du 28.8.24

