Clans of Caledonia

Clans of Caledonia est un jeu d'économie et de stratégie situé dans l'Écosse du XIXe siècle.

Durant cette période, l'Écosse a fait la transition d'une économie plutôt agricole à celle d'un pays industrialisé, fortement dépendant du commerce et de l'exportation. En conséquence, la production alimentaire a augmenté pour faire face à la croissance démographique, les importations de coton bon marché remplacent de plus en plus le lin, et l'élevage de moutons a gagné en importance. Lorsque la production européenne de vin et d'eau-de-vie a été ravagée par une crise due à l'invasion d'insectes à la fin du XIXe siècle, le Whisky écossais (Scotch Whisky) a été élaboré comme substitut au cognac. L'industrie du Whisky a explosé et s'est hissée comme première boisson alcoolisée de qualité en Europe.

Dans Clans of Caledonia, les joueurs représentent des clans historiques uniques qui rivalisent pour produire, commercialiser, vendre et exporter des produits agricoles, ainsi que leur fameux Whisky !

Joueurs : 1–4
Durée : 30 min. par joueur
Âge : 12 ans et plus
Auteur : Juma Al-JouJou
Illustrateur : Klemens Franz
Éditeur : Karma Games
www.karma-games.com

Vidéorègles :
karma-games.com/clans-videos/
FAQ sur les règles :
karma-games.com/clans-FAQ/
Autres langues :
karma-games.com/clans-rules/

Contenu

Jetons en bois

Jetons Marchandises :

10 Lait · 14 Laine · 10 Fromage · 10 Céréale · 10 Pain · 10 Whisky · Coton · Tabac · Sucre de canne

Matériel des Clans :

16* Vaches
* dans chacune des couleurs des 4 joueurs

16* Boulangeries · 16* Distilleries · 32* Ouvriers · 4* Jetons Expédition · 4* Jetons Ordre du tour

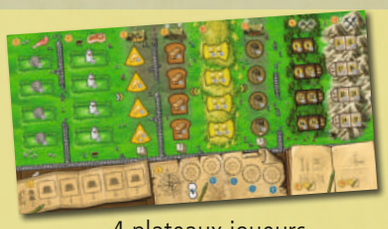
16* Moutons · 16* Champs · 16* Fromageries · 28* Marchands · 4* Jetons Village · 4* Jetons Gloire

Éléments en carton

4 modules de terrain

1 plateau Marché

1 plateau des Exportations



4 plateaux joueurs

4 tuiles caisse Exportation

9 tuiles Clan

4 tuiles Gloire

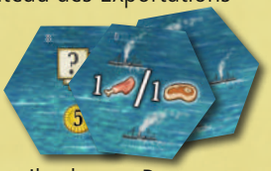
8 tuiles Technologie

9 tuiles de départ

9 tuiles de Score

12 tuiles Marchandises

50 tuiles contrat d'Exportation



9 tuiles bonus Port

70 pièces (30 un, 20 cinq et 20 dix)

1 tuile Macdonald

16* tuiles marqueur bonus Port

Autres éléments

6 marqueurs transparents de prix

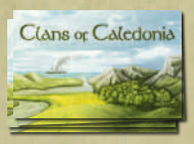
2 dés (parties solo)

4 aides de jeu

un bloc de feuilles de score

livret de règles

Mise en place



Première partie
Quand vous jouez à Clans of Caledonia pour la première fois, pensez à jouer avec des règles simplifiées. Voir l'annexe page 9 pour les variantes de simplification.

Remarque : l'argent et les biens sont illimités ; si les jetons sont épuisés, les joueurs peuvent utiliser les tuiles Marchandises ou d'autres éléments appropriés.

Modules de terrain

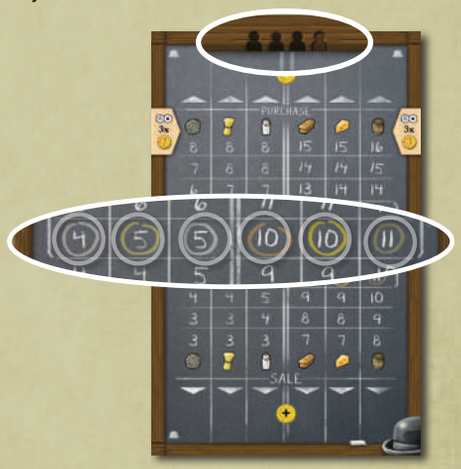
La carte du jeu se compose de quatre modules de terrains recto verso qui sont désignés à la fois par module (A-D) et par face (1-2), offrant 16 configurations de carte différentes. Choisissez au hasard une face pour chaque module de carte et construisez le plateau de jeu en vous assurant que les roches montrant la lettre du module sont dans l'ordre alphabétique, dans le sens horaire et sont adjacentes au milieu de la carte (voir l'image).

Tuiles bonus Port

Mélangez toutes les tuiles bonus Port et choisissez-en quatre au hasard. Placez une tuile à chaque coin de la carte pour qu'elle soit adjacente à une usine, avec son emplacement exact déterminé en fonction du numéro du joueur. L'icône 1-2 joueur(s) indique la case où placer les tuiles de bonus Port dans une partie à 1 ou 2 joueur(s). L'autre icône de flèche indique la case pour une partie à 3 ou 4 joueurs. Remettez toutes les tuiles de bonus Port inutilisées dans la boîte de jeu.

Plateau Marché

Retournez le plateau du marché sur le côté approprié pour le nombre de joueurs et placez les marqueurs transparents de prix sur les prix de départ entourés. Placez les six types de jetons de marchandises (Laine, Lait, Céréale, Pain, Fromage et Whisky) et leurs tuiles sous le marché dans des piles séparées.



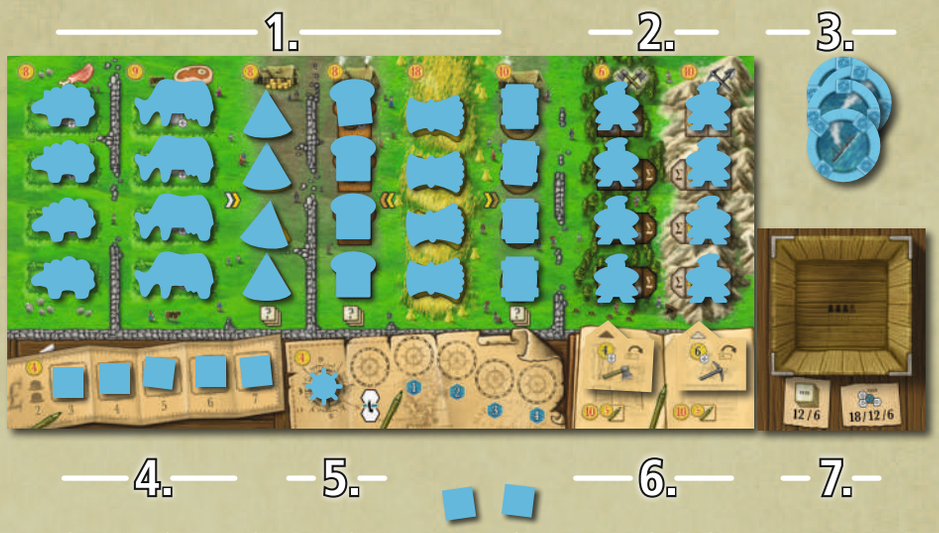
Plateau des exportations

Placez le plateau des exportations à côté de la carte, le côté visible correspondant au nombre de joueurs. Ensuite, mélangez les tuiles de Score et choisissez-en cinq au hasard. Placez les face visible au hasard sur les cinq emplacements au bord du plateau des exportations. Mélangez les contrats Exportation et créez une pioche face cachée. Placez un contrat d'Exportation venant de la pioche face visible sur chaque case du plateau des exportations (dans une partie solo et à 3 joueurs, une case reste vide). Placez les jetons Gloire des joueurs et les jetons d'importation (coton, tabac et canne à sucre) à côté du plateau de jeu. Du côté 1 à 2 joueur(s), les icones dés ne sont utilisés que pour le jeu solo (voir page 8).

Éléments de départ du joueur

Chaque joueur choisit une couleur et prend **un plateau personnel** et tous **les jetons de sa couleur**. Ensuite, réalisez les actions suivantes :

1. Placez tous vos jetons sur les emplacements correspondants de votre plateau personnel, quatre de chacun des éléments suivants : **moutons, vaches, fromageries, boulangeries, champs et distilleries.**
2. Placez les **huit ouvriers** sur les quatre emplacements des forêts (représentant les bûcherons) et sur les quatre emplacements de montagne (représentant les mineurs).
3. Prenez **quatre marqueurs Port** de votre couleur.
4. Remplissez la **piste Marchand** avec cinq cubes, représentant les Marchands. Les deux cubes restants sont placés en dessous de votre plateau personnel comme stock de départ.
5. Placez le **jeton Expédition** sur le premier emplacement à gauche de la piste Expédition.
6. Placez les **deux tuiles de Technologie** retournées sur le côté avec la flèche en haut à gauche sur leurs emplacements respectifs sous les ouvriers.
7. Prenez **une tuile caisse d'Exportation** et placez-la à côté de votre plateau personnel avec l'icône correspondant au nombre de joueurs.



Ordre du tour de jeu

Déterminez un premier joueur au hasard. L'ordre du tour de la première manche est le sens horaire. Placez tous les jetons d'ordre du tour de tous les joueurs en conséquence sur la piste d'ordre du tour sur le plateau des exportations. Lors des manches suivantes, l'ordre du tour est déterminé par l'ordre dans lequel les joueurs passent.

Clans

Piochez au hasard une tuile de clan de plus que le nombre de joueurs (par exemple quatre tuiles de clan dans une partie à 3 joueurs). Puis, piochez au hasard autant de tuiles de départ que de tuiles Clan et placez, toujours au hasard, une tuile de départ à côté de chaque tuile Clan.

En commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse du tour (dans le sens antihoraire), chaque joueur choisit une tuile de clan et sa tuile de départ correspondante et place ces deux tuiles devant lui. Le premier joueur choisira donc en dernier et choisira entre les deux clans restants. Les clans sont présentés en détail dans l'annexe. Les joueurs reçoivent aussi les Marchandises et l'argent indiqués sur leurs tuiles de départ.

Partie à 2 joueurs

Remarque : *les joueurs ne peuvent jamais cacher des informations.*

Placement des premiers ouvriers

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur place un ouvrier (bûcheron ou mineur) du haut de son plateau personnel sur une case hexagonale vide de la carte. Les bûcherons doivent être placés sur une case vide de forêt et les mineurs doivent être placés sur une case vide de montagne (reportez-vous à la section Se développer pour plus de détails, page 4).

Ensuite, dans l'ordre inverse du tour de jeu (en commençant par le joueur qui s'est placé en dernier et en continuant dans le sens antihoraire), chaque joueur place un deuxième ouvrier. Le deuxième ouvrier n'a pas besoin d'être adjacent au premier ouvrier placé. À tout moment, chaque case ne peut contenir qu'un seul élément (ouvrier, mouton, vache, fromagerie, boulangerie, champ ou distillerie).

Chaque fois qu'un ouvrier est placé (y compris lors du placement initial), les joueurs doivent payer à la fois pour le terrain où ils placent leur ouvrier et pour l'ouvrier lui-même. Le coût du terrain est indiqué par des chiffres sur chaque case de la carte qui vont de £1 à 6. Le coût d'un ouvrier est de £6 pour un bûcheron et £10 pour un mineur (comme indiqué sur les plateaux personnels).

Icônes d'argent
Les chiffres rouges sur l'icône de la pièce indiquent un coût que vous payez. Les chiffres noirs indiquent l'argent que vous recevez.

Exemple : la case représentée contient à la fois forêt et montagne. Ainsi, les joueurs peuvent placer un bûcheron (pour £6 + £6 = £12) ou un mineur (pour 10 + £6 = £16) sur cette case.

Structure du jeu

Le jeu compte cinq manches divisées en quatre phases. Chaque manche comporte les phases suivantes :

Phase 1 : Phase de Préparation — Retournez la tuile de Score du tour précédent, remplissez les cases vides sur le plateau des exportations et récupérez vos marchands (passez cette phase au 1er tour).
Phase 2 : Phase d'action — Les joueurs réalisent des actions jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.
Phase 3 : Phase de production — Les unités sur le plateau de jeu produisent des marchandises et des revenus.
Phase 4 : Phase de score — Les joueurs reçoivent de la Gloire en fonction de la tuile de score de la manche en cours.

À la fin de la cinquième manche, les scores finaux sont calculés et le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) est déclaré vainqueur.

Phase 1 : Preparation

Retournez la tuile de score du tour précédent face cachée. Au besoin, remplissez les cases vides sur le plateau des exportations avec les contrats d'exportation (en fonction du nombre de joueurs). Les joueurs récupèrent leurs propres marchands du Marché et les placent à côté de leurs plateaux personnels.

Phase 2 : Action

Pendant la phase d'action, chaque joueur réalise exactement une action par tour, dans l'ordre du tour de jeu. Le tour se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Il y a huit actions possibles parmi lesquelles vous pouvez choisir, chacune (à l'exception de Passer), peut être effectuée plusieurs fois au cours d'une manche :

1. Commerce
2. Obtenir un contrat d'exportation
3. Se développer
4. Améliorer l'expédition
5. Améliorer une technologie
6. Engager un marchand
7. Remplir un contrat d'exportation
8. Passer

1. Commerce

Les marchands qui sont dans votre stock, **et non sur votre plateau personnel**, sont prêts à être utilisés lors de l'action commerce. Vous pouvez envoyer ces marchands au Marché pour acheter ou vendre des marchandises. Placez autant de Marchands sur la zone d'achat ou de vente d'une seule marchandise (désignée par les flèches vers le haut et vers le bas) que la quantité de Marchandises que vous souhaitez acheter ou vendre. Ces marchands restent sur le marché jusqu'à ce qu'ils soient récupérés lors de la phase de préparation suivante. Vous payez/recevez alors le prix courant de la marchandise multiplié par le nombre de marchandises achetées ou vendues. Tous les échanges sont effectués avec les réserves communes de marchandises. Ensuite, le prix de la marchandise échangée est ajusté en déplaçant le marqueur de prix en fonction de la flèche de la zone (hausse lors de l'achat ou baisse lors de la vente) d'autant de cases que le nombre de marchandises échangées.

Les joueurs ne peuvent acheter ou vendre qu'un seul type de marchandises pendant une action Commerce. Afin d'échanger différents types de marchandises, ils doivent réaliser l'action Commerce plusieurs fois.

Il est interdit d'avoir des marchands du même joueur sur la zone d'achat et de vente de la même marchandise. Les échanges à grande vitesse n'étaient pas courants dans l'Écosse du XIXe siècle !

Exemple : Un joueur veut acheter deux unités de Whisky au prix courant de £10. Il place deux marchands au-dessus de la flèche vers le haut de la colonne du Whisky, paie £20, prend deux fûts de Whisky de la réserve et les met dans son stock. Le prix du Whisky augmente alors de deux cases pour atteindre £12.

2. Obtenir un contrat d'exportation

Payez le coût en cours du contrat d'exportation à partir du plateau des exportations et placez-le sur votre caisse d'exportation vide. Le coût est déterminé par la manche en cours et est indiqué à côté des marqueurs sur le plateau des exportations. Remarquez que dans la première manche, les joueurs reçoivent £5 quand ils obtiennent un contrat d'exportation plutôt que de payer le prix.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul contrat d'exportation non rempli dans votre caisse Exportation (exception : Clan Buchanan). Vous devez remplir votre contrat d'exportation avant d'en obtenir un nouveau. Il n'est pas possible de se débarrasser des contrats d'exportation non réalisés.

3. Se développer

Placez une unité (mouton, vache, fromagerie, boulangerie, champ, distillerie, bûcheron ou mineur) du haut de la colonne correspondante de votre plateau personnel sur n'importe quelle case vide de la carte **voisine ou à portée d'expédition de l'une de vos unités.** Payez les coûts de l'unité (pièce avec le chiffre rouge au-dessus de l'unité correspondante) et pour la case (pièce avec un chiffre rouge compris entre £1 et £6).

Voisin : case adjacente sans rivière entre les deux

Dans la zone d'accès Expédition : une case que vous pouvez atteindre avec votre niveau d'expédition actuel

Limites des terrains : les types de terrains ne supportent que des unités spécifiques :

Prairies : moutons, vaches, fromageries, boulangeries, champs et distilleries
Forêts : bûcherons
Montagnes : mineurs

Si une case contient plus d'un de ces types de terrain, vous pouvez y placer n'importe quelle unité correspondante. Ci-contre, un joueur peut déployer n'importe quelle unité sur cette case parce qu'elle contient les 3 types de terrain. Par conséquent, si vous avez déployé tous vos bûcherons, vous ne pouvez pas vous développer sur une case qui ne contient que de la forêt. De même, si vous avez déployé tous vos mineurs, vous ne pouvez pas vous développer sur une case qui ne contient que des montagnes.

Bonus de voisinage

Si vous vous développez sur une case **adjacente** à une unité d'un autre joueur (adjacente et pas de rivière entre les deux), vous pouvez immédiatement effectuer une action Commerce supplémentaire et acheter le type de marchandises produit par l'unité voisine à partir de la réserve commune. Vous ne pouvez pas acheter plus de trois éléments du même type de marchandises par tour (quatre éléments dans une partie à 2 joueurs). Le prix **des produits de base** (laine, céréales, lait) **est réduit de £2**. Le prix des produits transformés (pain, fromage, Whisky) **est réduit de £3.**
Procédez à l'achat comme expliqué dans la section action Commerce (voir page 4). Vous devez avoir le nombre approprié de marchands disponibles pour utiliser ce bonus. Les prix sont ajustés de la même manière que pour l'action Commerce.
Si vous vous développez sur une case voisine de plusieurs cases adverses qui ont des unités déployées, vous pouvez utiliser le bonus de voisinage pour chacune de ces unités.
Le bonus de voisinage ne peut être utilisé qu'immédiatement après le développement.

Exemple : si un joueur se développe sur une case voisine de la distillerie d'un autre joueur, il peut acheter du Whisky. Si le prix actuel du Whisky est de £10, alors il peut acheter trois Whiskys (ou quatre dans une partie à 2 joueurs) de la réserve générale à £7 chacun en plaçant le nombre approprié de ses marchands sur la flèche vers le haut du Whisky. S'il y avait aussi une fromagerie adverse voisine de la case dans laquelle il se développe, ce joueur pourrait également acheter jusqu'à trois fromages avec un rabais (ou quatre dans une partie à deux joueurs) s'il avait suffisamment de marchands pour le faire.

Bonus Bâtiment

Si vous déployez votre quatrième bâtiment du même type sur le terrain (fromagerie, boulangerie ou distillerie) ET que votre caisse d'exportation est vide, vous pouvez immédiatement prendre trois contrats d'exportation de la pioche. Gardez-en un ou aucun et les contrats d'exportation non sélectionnés sont replacés sous la pile. Si vous prenez un contrat d'exportation, vous payez les coûts comme si vous aviez réalisé l'action Obtenir un contrat d'exportation. Ce bonus est toujours considéré comme faisant partie de l'action se développer.

4. Amélioration de l'expédition

Payez £4 pour avancer votre marqueur d'expédition d'une case pour augmenter votre portée d'expédition. Cela vous permet de vous développer à travers les rivières et les lochs. Quelque soit son niveau d'Expédition, un joueur ne peut jamais sauter par-dessus une case de terrain, pas même le long d'une rivière.

Niveaux d'expédition :

Pas d'expédition : vous ne pouvez pas vous développer à travers n'importe quel type d'eau.

Traversée de rivière : vous pouvez vous développer en traversant une rivière jusqu'à une case adjacente.

1-loch : en plus des rivières, vous pouvez maintenant vous développer en traversant une case loch.

2-loch : en plus des rivières, vous pouvez maintenant vous développer en traversant deux cases loch, etc.

Exemple : prenons l'exemple du joueur rouge, sans amélioration de l'expédition, il ne peut se développer qu'aux cases marquées **1** ; avec l'expédition traversée de rivière, il peut également se développer jusqu'aux cases marquées **2** ; avec l'expédition 1-loch, il peut également se développer à la case marquée **3**. Rouge ne peut pas s'étendre aux cases marquées ✕, quelque soit son niveau d'Expédition, parce qu'un joueur ne peut traverser que les rivières des cases adjacentes - un joueur ne peut pas sauter par-dessus des cases terrain pour se développer (pas même le long d'une rivière).

En essayant d'appliquer le bonus de voisinage, la case marquée * est voisine de la fromagerie bleue. La case du haut marquée **2** est adjacente à la fromagerie bleue, mais comme il y a une rivière entre les deux, elle n'est toujours pas voisine.

5. Amélioration de technologie

Les joueurs peuvent augmenter les revenus de leurs ouvriers (bûcherons et mineurs) en améliorant leur équipement. Les ouvriers améliorés produisent £2 de plus dans la phase de production de chaque manche. Pour mettre à niveau une technologie d'ouvrier, payez £10 et retournez la tuile technologie correspondante sur votre plateau personnel.

Si vous recevez un bonus d'amélioration (voir bonus d'exportation directe ci-dessous) et que vous choisissez l'action d'amélioration de technologie, vous payez £5 au lieu de £10.

6. Engager un marchand

Les joueurs commencent avec deux marchands dans leur stock. Pour engager un nouveau marchand, payez £4 et prenez un marchand supplémentaire sur votre plateau personnel et ajoutez-le à votre stock. À partir de maintenant, vous pouvez utiliser ce marchand pour les futures actions Commerce.

7. Remplir un contrat d'exportation

Pour remplir un contrat d'exportation qui se trouve sur votre caisse Exportation, payez les marchandises indiquées sur la moitié gauche de la tuile du contrat d'exportation. Ensuite, vous recevez les avantages indiqués sur la moitié droite de la tuile. Ces avantages comprennent les produits importés tels que le houblon, le coton, le tabac ou la canne à sucre et les bonus directs d'exportation. Lorsqu'un joueur remplit un contrat d'exportation avec les marchandises importées coton, tabac ou canne à sucre, il déplace le jeton correspondant sur la piste d'Exportation d'autant de cases que le montant importé. Si le jeton atteint ou franchit une case marquée (voir l'image à droite), le joueur gagne £1 (s'il oublie de déplacer le jeton d'importation au moment de remplir un contrat d'exportation, il n'obtient pas le bonus par la suite !)

Dès que le joueur a rempli un contrat d'Exportation, il place la tuile du contrat d'Exportation face visible à côté de sa caisse d'Exportation, qui est ouverte pour recevoir un nouveau contrat d'exportation.

Les contrats d'exportation ne nécessitent jamais de Céréale ou de Lait, mais d'autres combinaisons de marchandises.

Les contrats d'exportation qui exigent de la viande (bœuf ou mouton) ne peuvent être remplis qu'en abattant des vaches ou des moutons. Un joueur abat son animal, dans le cadre de l'action Réaliser un contrat d'exportation, en retirant l'animal de la carte et en le replaçant sur son plateau de joueur. Remarquez que cela réduira sa production de laine ou de lait. Cela libère également la case où se trouvait l'animal et n'importe quel autre joueur pourra s'y développer, tout en respectant les règles normales de développement. L'abattage n'est autorisé que pour remplir un contrat d'exportation et cela n'a pas besoin d'être réalisé dans un tour séparé.

Bonus directs d'exportation

Il y a 3 bonus directs d'exportation que les joueurs peuvent recevoir immédiatemant dans l'ordre de leur choix :

- L'argent, pris immédiatement de la réserve.
- La case libre, qui permet au joueur de réaliser immédiatement une action Développement sans payer le coût du terrain de la case sur laquelle il se développe. Le joueur doit toujours payer le coût de l'unité, et toutes les règles pour le développement et les bonus de voisinage s'appliquent.
- Action Bonus Amélioration : choisissez une des actions suivantes :
  - Une action Amélioration de technologie pour un prix réduit de £5,
  - Une action Amélioration d'expédition sans frais,
  - Engager un marchand du plateau personnel sans frais. Alternativement, le joueur peut prendre un de ses marchands du Marché au lieu d'en engager un nouveau.

Si un joueur obtient plusieurs actions Bonus Amélioration, il peut choisir les mêmes améliorations ou des différentes.

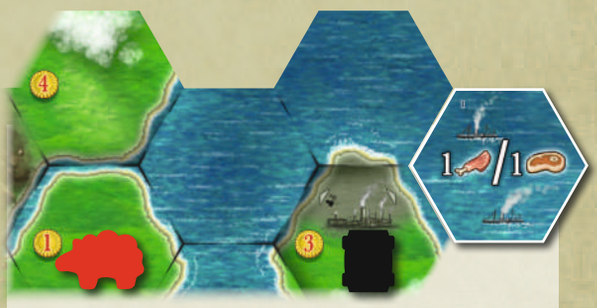
Exemple : le joueur noir a passé en premier, a reçu £16 et sera le premier à jouer pour le tour suivant.

8. Passer

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez plus faire d'actions, vous devez Passer. Après avoir passé, déplacez votre jeton d'ordre de tour sur la position disponible la plus à gauche de la manche suivante et recevez le Bonus « Passer » indiqué. L'ordre dans lequel les joueurs passent détermine l'ordre du tour de la manche suivante.

Action Gratuite : utiliser une tuile bonus Port

Si une tuile bonus Port est voisine ou à portée d'Expédition de l'une des unités d'un joueur, il peut utiliser le bonus du port correspondant en plus de n'importe quelle autre action qu'il effectue pendant son tour (une tuile bonus Port peut être utilisée avant ou après son action principale). Un joueur peut utiliser le bonus Port immédiatement ou lors d'un tour suivant (tant qu'une de ses unités est voisine ou à portée d'expédition). Dès que vous utilisez le bonus Port, placez un marqueur de bonus Port de votre couleur à côté de la tuile utilisée pour indiquer son utlisation. Chaque joueur peut utiliser chaque tuile bonus Port une seule fois par partie (cependant, plusieurs joueurs peuvent utiliser la même tuile bonus). Un joueur peut utiliser plusieurs tuiles bonus Port en un tour (voir l'annexe).



Exemple : le joueur noir peut utiliser le bonus Port, quel que soit son niveau d'expédition, car le joueur noir a une unité voisine de la tuile bonus Port. Le joueur rouge peut également utiliser le bonus Port si la portée d'expédition du joueur rouge est supérieure ou égale à 2 loch.

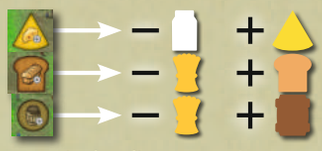
Phase 3 : Production

Pendant la phase de production, les joueurs reçoivent des revenus et produisent des marchandises à partir des unités déployées sur le terrain. La quantité d'argent et de marchandises produites dans cette phase est indiquée par les emplacements vides sur le plateau personnel dont les unités ont été retirées et qui affichent maintenant l'icône Revenus ⊕.

La phase de production suit cet ordre :

- Chaque ouvrier déployé rapporte de l'argent (chaque ouvrier en dessous du premier affiche le revenu **total** pour que ce soit plus simple)
  - Chaque bûcheron rapporte £4 (£6 avec l'amélioration de la technologie). → **+ £4 (£6 avec l'amélioration)**
  - Chaque mineur rapporte 6€ (£8 avec l'amélioration de la technologie). → **+ £6 (£8 avec l'amélioration)**
- Production des produits de base :
  - Chaque mouton produit une laine.
  - Chaque vache produit un lait.
  - Chaque champ produit deux céréales.

- Produits transformés (facultatif) :
  - Chaque fromagerie peut transformer un lait en un fromage.
  - Chaque boulangerie peut transformer une céréale en un pain.
  - Chaque distillerie peut transformer une céréale en un Whisky.

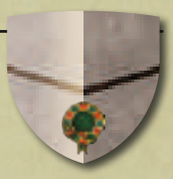


Les marchandises de base dépensées pour la production des produits transformés peuvent provenir de n'importe où : y compris celles qui sont reçues pendant la phase de production en cours, une phase de Production précédente, ou achetées sur le Marché lors d'un tour précédent, etc.

Conseil : *il est recommandé que les joueurs stockent leurs marchandises et leur argent au-dessous de leurs plateaux et placent les marchandises qu'ils viennent de produire au-dessus de leur plateau pour que les joueurs puissent vérifier s'ils ont pris la bonne quantité de marchandises.*

Conseil : *quand les joueurs sont familiarisés avec la phase de production, ils peuvent percevoir leurs revenus après avoir passé pour accélérer le jeu.*

Phase 4 : décompte des points



Lors de cette phase, les joueurs gagnent le bonus de Gloire indiqué sur la moitié inférieure de la tuile de Score en cours s'ils ont rempli les conditions de la moitié supérieure. Les points de Gloire sont inscrits en déplaçant les marqueurs de Gloire sur la piste du plateau des Exportations (prenez ou retournez un marqueur de Gloire lorsque vous avez fait un tour complet). Chaque tuile de Score est présentée en annexe.

Décompte final des points

Le décompte final a lieu après cinq manches. Remplissez les PV de chaque joueur sur la feuille de score. Le joueur avec le plus de PV est proclamé plus grand chef de clan d'Écosse et remporte la partie !

Gloire : 1 PV pour chaque case sur la piste Gloire..

Marchandises de base : 1 PV pour chaque marchandise de base en stock.

Produits transformés : 2 PV pour chaque produit transformé en stock.

Argent : 1 PV pour chaque £10. L'argent restant sert à résoudre les égalités.

Houblon : 1 PV pour chaque houblon importé figurant sur vos contrats d'exportation remplis.

Coton, tabac et canne à sucre : 3,4 ou 5 PV chacun selon leur rareté. (La marchandise importée la plus rare est celle qui vaut le plus.) Le jeton d'importation qui a été déplacé le plus loin sur la piste (parce qu'il a été importé le plus souvent par tous les joueurs) est la marchandise importée la plus commune et vaut 3 PV pour chaque unité, la deuxième marchandise la plus importée vaut 4 PV et la marchandise la moins importée vaut 5 PV chacune. En cas d'égalité, le coton est le plus rare, suivi du tabac, puis de la canne à sucre. Les joueurs reçoivent des points pour le nombre de Marchandises importées figurant sur leurs contrats d'Exportation remplis multipliés par les PV correspondants.

Exemple : Le tabac a été le moins importé et le coton le plus importé. Ainsi, chaque unité de tabac vaut 5 PV, chaque canne à sucre vaut 4 PV et chaque coton vaut 3 PV. Vous avez importé trois tabacs, deux cannes à sucre et six cotons. Vous gagnez donc 5×3 = 15 PV pour votre tabac, 4×2 = 8 PV pour votre canne à sucre, et 3×6 = 18 PV pour votre coton

Décompte des points des exportations

Chaque joueur compte le nombre de ses contrats d'exportation et gagne les PV suivants :

À 3 ou 4 joueurs : 12 PV pour le joueur ayant rempli le plus de contrats d'exportation, 6 PV pour le deuxième joueur ayant rempli le plus de contrats d'exportation.

Parties à 2 joueurs : 8 PV le joueur ayant rempli le plus de contrats d'exportation.

En cas d'égalité, répartissez de manière égale les PV de chaque palier entre les joueurs ex æquo (arrondissez à l'inférieur si nécessaire).

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, il y a égalité entre deux joueurs pour la 1ère place. Ils se partagent les points pour les deux premières places (12 PV + 6 PV = 18 PV), ils reçoivent chacun 9 PV. Le 3e joueur ne gagne pas de PV. Dans une partie à 2 joueurs, en cas d'égalité, les joueurs reçoivent 4 PV.

Décompte des points pour les colonies

Chaque joueur compte le **nombre de ses colonies à portée d'Expédition les unes des autres.** Une colonie est définie comme un groupe d'unités voisines d'une couleur (adjacentes et aucune rivière entre elles). Les unités individuelles qui ne sont pas voisines d'une autre unité de la même couleur sont également considérées comme des colonies. Si toutes vos colonies ne sont pas à portée d'Expédition les unes des autres, le plus grand groupe de colonies à portée d'Expédition les uns des autres compte dans ce décompte de points.

3-4 joueurs : Le joueur ayant le plus de colonies à portée d'Expédition reçoit : 18 PV ; le 2e joueur : 12 PV ; le 3e : 6 PV.

2 joueurs : Le joueur ayant le plus de colonies à portée d'Expédition reçoit : 12 PV ; le 2e joueur : 0 PV.

Les joueurs à égalité se partagent les points comme lors du décompte des exportations.

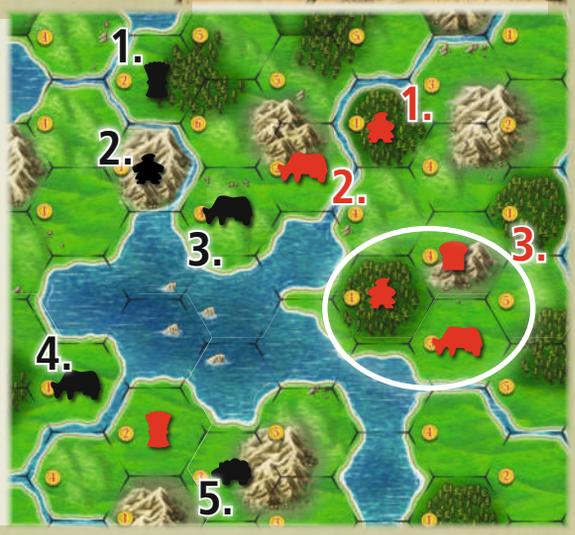
Ce décompte NE concerne PAS le fait de s'être développé sur la plupart des cases ni d'avoir construit la plus grande colonie !

Exemple : Si le joueur rouge a un niveau d'Expédition de 1-loch, le joueur rouge n'a que trois colonies à portée de livraison.

Si le joueur noir a un niveau d'Expédition de 2-loch, le joueur noir a cinq colonies à portée d'Expédition.

Les trois unités rouges entourées forment une seule colonie, car elles sont voisines. Toutes les autres unités rouges sont des colonies d'une seule unité. Les deux unités rouges en haut sont deux colonies parce qu'elles sont séparées par une rivière. Le joueur rouge a quatre colonies au total. Cependant, la colonie en bas à gauche est située à deux lochs de la colonie de trois unités et n'est donc pas à portée d'Expédition des colonies rouges. Néanmoins, ceci est suffisant pour relier la colonie de trois unités aux deux colonies d'une seule unité en haut, car la portée d'Expédition de 1-loch est suffisante pour que le joueur rouge traverse l'espace entre les deux. Par conséquent, seulement trois des quatre colonies du joueur rouge sont à portée d'Expédition et comptent pour le décompte des points des colonies.

Conseil : *L'abattage de vos animaux peut être bénéfique ou préjudiciable pour ce décompte de points. Vous pouvez créer d'autres colonies en les abattant (divisant une colonie plus importante en deux colonies plus petites) ou nuire à votre décompte de points parce que certaines de ces colonies pourraient ne plus être à portée d'Expédition.*



Remarque : Si vous le souhaitez, à partir de la quatrième ou cinquième manche, vous pouvez commencer à suivre le nombre de colonies dans la zone d'expédition par joueur sur la piste du plateau des exportations en utilisant les jetons de colonie.

Parties à 2 joueurs

Pour les parties à 2 joueurs, vous jouez sur une carte plus petite. Les cases foncées sur les bords (marqués par de la brume) ne font pas partie de la carte active et les joueurs ne peuvent donc pas s'y développer. Les cases claires adjacentes aux cases ombragées sont les cases limitant la carte active. Ceci est important pour la tuile de Score #5 et pour le clan Fergusson. Toutes les cases loch font partie de la carte active.

Jeu Solo

Dans cette variante, vous essayez d'obtenir le score le plus élevé possible. Vous jouez avec la même carte que pour les parties à 2 joueurs. Utilisez les ouvriers d'autres couleurs pour agir comme éléments neutres. Placez-les sur toutes les cases de la carte qui ont un coût de £1. Toutes ces cases seront indisponibles pendant toute la partie. Dans une partie solo, **vous ne pouvez pas prendre un bonus de voisinage** ou suivre les marchandises importées sur le plateau des exportations.

Piochez et placez au hasard cinq contrats d'exportation face visible sur le plateau des exportations avant de commencer la partie.

Chaque fois que vous passez, vous recevez un bonus pour avoir passé de £16.

Dés du Marché

Dé Marchandises : Laine, Céréale, Lait, Pain, Fromage Whisky

Dé Prix : -3, -2, -1, +1, +2, +3

Phase supplémentaire : Phase de mise en marché

Au début des tours 2-5 pendant la phase de Préparation et après la récupération des Marchands, les prix de trois marchandises choisies au hasard sont modifiés une fois chacun. Lancez le dé des marchandises et le dé des prix. Le dé des marchandises indique le prix de la marchandise qui est modifiée. Relancez le dé s'il indique une marchandise dont le prix a déjà été modifié pendant cette phase.

Vérifiez si le prix de cette marchandise est inférieur (prix bas) ou supérieur (prix élevés) aux parenthèses du Marché. Les parenthèses à côté du Marché indiquent le prix moyen. Quand les prix au-dessus sont élevés, et ceux en dessous sont bas.

Lorsque le prix est bas ou élevé, vous ignorez le symbole algébrique (- ou +).

Lorsque le prix est bas, alors le prix augmente de la valeur absolue indiquée sur le dé des prix.

Lorsque le prix est élevé, alors le prix diminue de la valeur absolue indiquée sur le dé des prix.

Lorsque le prix est un prix moyen, alors le prix change exactement en fonction du dé des prix. Un « -3 » fera baisser le prix de trois niveaux. Un « +1 » augmentera le prix d'un niveau.

Exemple : Quand le prix actuel est bas et que le dé des prix indique -3 or +3, le prix est augmenté de 3 niveaux.

Réapprovisionner les contrats d'exportation

Remplissez tous les emplacements vides du plateau des exportations avec les nouveaux contrats d'exportation de la pioche. Votre dernier jet de dé des Prix indique lequel des six contrats d'exportation est supprimé. Trouvez l'intersection du symbole algébrique et du chiffre sur le plateau des exportations et retirez ce contrat d'exportation du jeu. Chaque phase d'action commence par cinq contrats d'exportation.

Décompte des points des exportations :

Contrats d'exportation remplis : 7 ou plus ➔ 12 PV

Contrats d'exportation remplis : 6 ➔ 8 PV

Contrats d'exportation remplis : 5 5 ➔ 4 PV

Décompte des points des colonies :

14 colonies ou plus ➔ 18 PV

11-13 colonies ➔ 12 PV

8 -10 colonies ➔ 6 PV

Résultat : 0-115 PV : Débutant
116-130 PV : Recrue
131-145 PV : Moyen
146-160 PV : Expert
161+PV : Génie !

Exemple : un "-3" indique l'emplacement en bas à gauche.

Variantes

Ces variantes peuvent être combinées entre elles.

Simplifications

Les simplifications suivantes sont conseillées pour votre première partie.

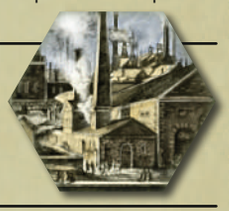
Marchandises importées fixes

Si les joueurs n'aiment pas la part de chance dans le jeu, ils peuvent choisir cette variante. Quelle que soit la quantité de coton, de tabac ou de canne à sucre importée, chacune vaut 4 PV à la fin du jeu. Il n'est donc pas nécessaire de suivre les marchandises importées sur le plateau des exportations.

Sans les tuiles Score et/ou Port

Les joueurs peuvent simplifier le jeu en ignorant les tuiles Score et/ou les tuiles Port pendant la mise en place du jeu et pendant la partie.

Carte du jeu réduite



Si les joueurs préfèrent une carte réduite, ils peuvent utiliser le dos des quatre tuiles de rechange Port pour couvrir n'importe quelles cases terrain (quatre) de la carte active lors de la mise en place du jeu à 2-3 joueurs, de préférence une tuile par module (la carte à 4 joueurs est déjà assez petite). Ces cases ne sont pas disponibles pour l'action Se développer.

Sans les Clans

Si les joueurs préfèrent des conditions de départ plus symétriques, ils peuvent ignorer les clans pendant la mise en place et pendant la partie. En plus des marchandises et de l'argent sur leur tuile de départ choisie, les joueurs reçoivent :
Premier Joueur £0, deuxième joueur £2, troisième joueur £4 et quatrième joueur £6.

Enchères des clans

(Recommandée seulement pour les chefs de clan expérimentés !)

Si les joueurs jouent de façon très compétitive, ils voudront peut-être mettre aux enchères les clans. Si c'est le cas, ils appliquent le mécanisme d'enchères suivant : Piochez au hasard autant de tuiles Clan qu'il y a de joueurs et attribuez à chaque tuile Clan une tuile de départ aléatoire. Déterminez au hasard un joueur qui enchérit avec un nombre quelconque de PV (ou 0) pour pouvoir choisir un clan en premier. Le joueur à sa gauche peut enchérir avec un montant de PV plus élevé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait une enchère gagnante sur laquelle aucun joueur ne souhaite surenchérir. (30 PV est la plus haute enchère possible.) Si un joueur ne veut pas surenchérir, le joueur concerné ne peut pas enchérir à nouveau sur ce tour d'enchères. Le joueur avec l'enchère gagnante inscrit son enchère en PV négatif sur la case de la feuille de score, il place son jeton sur la première case de la piste d'ordre du tour et prend la tuile Clan avec la tuile de départ correspondante.
Le joueur à sa gauche enchérit pour un des clans restants et ainsi de suite jusqu'à ce que le deuxième clan soit choisi par le joueur avec l'enchère gagnante, qui se place en deuxième sur la piste d'ordre du tour, etc. Le dernier joueur sans clan reçoit la tuile Clan restante et la tuile de départ sans perdre de PV et il jouera en dernier dans l'ordre du tour.
Vous trouverez d'autres variantes sur **www.karma-games.com/clans-variants**

Mentions légales

Auteur : Juma Al-JouJou
Éditeur : Karma Games
Illustrateur : Klemens Franz | atelier198
Composition : Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham

Karma Games
Juma Al-JouJou
Manfred-von-Richthofen-Strasse13
12101 Berlin
Germany
www.karma-games.com

Édition française :
Pixie Games
Traduction : Stéphane Athimon
Relecture : Natacha Athimon-Constant, Thierry Vareillaud
Mise en page : Thierry Vareillaud

Annexes

Tuiles Bonus Port

Utilisez ce bonus lors de votre tour au moment de remplir un contrat d'exportation avec de la viande. Le contrat d'exportation rempli exige 1 animal abattu de moins.

Défaussez une marchandise de base au choix et gagnez trois marchandises de base au choix (y compris du type défaussé).

Défaussez un produit transformé de votre choix et gagnez deux produits transformés de votre choix (y compris du type défaussé).

Recevez un bonus Amélioration (voir page 6) et gagnez 3 Gloire.

Gagnez £10.

Manipulez le prix d'une marchandise de trois niveaux sur le marché avant de faire du commerce avec cette marchandise.

Prenez deux de vos unités de votre plateau (autres que les champs) et échangez-les avec deux de vos unités sur la carte (autres que les champs) sans frais. Les deux nouvelles unités doivent être différentes des deux anciennes et correspondre au type de terrain sur lequel elles sont déployées. Si vous remplissez les conditions requises, vous pouvez obtenir le bonus Bâtiment. Vous ne pouvez pas obtenir de bonus de voisinage avec cette action.

Vous gagnez £5. Si votre caisse d'exportation est vide, vous pouvez réaliser le bonus Bâtiment (et payez les coûts correspondants si vous décidez de prendre un contrat d'exportation, comme d'habitude).

Tuiles de Score

Gagnez 1 Gloire pour chaque marchandise de base dans votre stock.

Gagnez 3 Gloire pour chaque paire de deux produits transformés dans votre stock.

Gagnez 1 gloire pour chacun de vos moutons, vaches, fromageries, boulangeries et distilleries déployés et 2 Gloire pour chaque champ.

Gagnez 2 Gloire pour chacun de vos ouvriers déployés (y compris les pêcheurs si vous êtes du clan Macdonald).

Gagnez 3 Gloire pour chaque paire de deux unités sur les cases frontière de la carte active. Dans une partie à 1 ou 2 joueur(s), les cases ombragées (également marquées avec de la brume) ne font pas partie de la carte active, donc toutes les cases adjacentes aux cases ombragées avec de la brume sont considérées comme des cases frontière.

Gagnez 1 Gloire pour chaque unité de coton, de tabac et de sucre de canne sur vos contrats d'exportation.

Gagnez 2 Gloire pour chaque unité de Viande sur vos contrats d'exportation remplis.

Gagnez 1 Gloire pour chacune de vos améliorations (technologiques, niveaux d'expédition et des marchands engagés). Comptez chaque emplacement de votre marqueur d'expédition, chaque case de marchand libre et chaque tuile de technologie améliorée (retournée). Gagnez aussi de la gloire pour les améliorations de départ.

⚠ Kickstarter-Tuiles de contribution

Ces tuiles ont été créées et sélectionnées par la communauté Kickstarter lors de la première campagne de financement de Clans of Caledonia. Ces tuiles n'ont pas été testées par Karma Games. Ainsi, elles peuvent affecter l'équilibre du jeu de manière indésirable. Nous vous recommandons de ne pas les utiliser lors de vos premières parties. Si nécessaire, leurs règles peuvent être ajustées après plus de tests. S'il vous plaît, allez le site web : **karma-games.com/clans-KS-tiles/** pour trouver les règles les plus à jour pour ces tuiles.

Payez £3, mettez un marqueur de bonus Port sur cette tuile, puis utilisez n'importe laquelle des trois autres tuiles de port en jeu.

Gagnez 2 Gloire pour chacune de vos cases occupées ayant un coût de £5 ou £6.

Chaque fois que vous remplissez un contrat d'exportation qui vous donne du houblon, vous pouvez immédiatement produire 1 bière pour chaque unité de houblon importée au coût de 1 Céréale chacune. Pour chaque unité de bière produite, vous gagnez une certaine somme d'argent que vous pouvez consulter ici : **karma-games.com/clans-KS-tiles/**
Vous pouvez produire max. 3 bières par contrat d'exportation.

Scotclans.com a été d'une valeur inestimable lors de nos recherches. Ils nous ont permis d'utiliser les blasons des clans, merci !

Clan Buchanan

Plusieurs membres de ce clan étaient des «seigneurs du tabac» de Glasgow. La plupart de leurs importations de tabac en provenance des États-Unis étaient immédiatement réexportées vers l'Europe continentale. Buchanan Street est l'une des principales rues commerçantes de Glasgow et porte le nom d'un riche seigneur du tabac, Andrew Buchanan, propriétaire du terrain sur lequel elle a été construite à l'origine.

Vous disposez d'une caisse d'exportation supplémentaire et vous pouvez **obtenir un ou deux contrats d'exportation en un tour.** Si vous n'obtenez qu'un seul contrat d'exportation par tour, vous payez le coût de la manche en cours. Toutefois, si vous obtenez deux contrats (deux contrats d'exportation à partir de l'action Obtenir un contrat d'exportation ou deux contrats d'exportation à partir du bonus de construction) en un seul tour, **vous ne payez le coût qu'une seule fois au lieu de deux**. Si vous recevez le **bonus Bâtiment**, vous piochez **six** contrats d'exportation au lieu de trois et vous pouvez choisir 0 à 2 contrat(s) d'exportation (ceci s'applique également à la tuile #8 du bonus Port).

Réaliser une action contrat d'exportation : vous pouvez **réaliser jusqu'à deux contrats d'exportation par tour.**

Lors de la 1ère manche : si vous obtenez 2 contrats d'exportation en un seul tour, vous ne recevez qu'une seule fois le bonus de + £5. Cependant, à chaque tour où vous obtenez un contrat d'exportation, vous gagnez £5 ; vous pouvez donc obtenir un contrat d'exportation dans un tour et gagner £5, puis obtenir un contrat d'exportation supplémentaire dans un autre tour et de nouveau gagner £5, même si le premier contrat d'exportation n'a pas encore été rempli.

Exemple : Si vous prenez deux contrats d'exportation en un seul tour pendant la 5e manche, vous ne payez que £15 au lieu de £30.

Stratégie : *Parce que prendre deux contrats d'exportation lors des dernières manches est beaucoup moins cher pour vous, vous voudrez vous concentrer sur des petits contrats d'exportation pour en réaliser le plus lors des deux dernières manches.*

Clan Campbell

Colen Campbell a été un écrivain ainsi que l'un des pionniers de l'architecture écossaise, il est considéré comme l'un des fondateurs du style géorgien.

Ce clan s'améliore dans la construction d'usines de produits transformés au fur et à mesure que le clan les construit. La première usine de chaque sorte est £3 moins chère, la deuxième et troisième usine de chaque sorte sont £4 moins chères et la quatrième usine d'une même sorte est £5 moins chère. Ce clan a donc intérêt à se spécialiser dans la production de beaucoup de produits transformés.

Stratégie : *produisez beaucoup d'un seul type de produits transformés très demandé dans les contrats d'exportation. La vente de vos produits transformés est également une bonne source de revenus.*

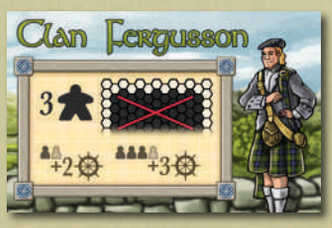
Exemple : Campbell construit trois boulangeries et une distillerie. La 1ère boulangerie coûte £8 - **£3** = £5, la 2e et la 3e boulangerie coûtent £8 - **£4** = £4. La distillerie est moins chère de £3 et coûte £10 - **£3** = £7.

Clan Cunningham

Cunninghame est la partie septentrionale de l'Ayrshire, l'une des régions les plus fertiles d'Écosse, où l'élevage du bétail a traditionnellement été important. « Cuinneag » est le mot gaélique qui désigne un pot de lait et « ham » signifie village en vieil anglais.

Vous produisez du beurre à partir de lait. À la fin de la phase de production, vous pouvez défausser n'importe quel nombre de jetons de lait dans votre stock (aucun marchand n'est nécessaire). Pour chaque jeton de lait que vous défaussez, gagnez £8. N'ajustez pas le prix du lait.

Stratégie *: Produisez autant de lait que possible et achetez-en si le prix est bas. Évitez de produire du fromage, car il consomme votre précieux lait !*



Clan Fergusson

Le clan Fergusson était historiquement très répandu en Écosse, ce qui était plutôt inhabituel. Ils se sont répandus dans toute l'Écosse, depuis Ross-shire au nord jusqu'à Dumfriesshire au sud.

Placement inital des ouvriers : vous commencez avec trois ouvriers au départ (pour lesquels vous devez encore payer entièrement). De plus, vous commencez avec un niveau d'expédition de 2-loch gratuit dans une partie à 3-4 joueurs (1-loch de niveau d'expédition dans une partie à 1-2 joueur(s)).

Vous placez votre troisième ouvrier après que tous les autres joueurs ont placé les leurs. **Vous devez placer les trois ouvriers de départ sur les cases frontalières de la carte active. Vous devez quand même payer les trois ouvriers et les frais de terrain.**

Stratégie : *utilisez votre Portée d'expédition et les tuiles bonus Port !*

Clan MacDonald

Le Clan MacDonald est un clan des Highlands et l'un des plus grands clans écossais. Leur district était l'Inner Hebrides, un archipel au large de la côte ouest de l'Écosse continentale. Leur devise clanique est «per mare per terra» («par mer et par terre»). Les chefs du clan détenaient le titre de «Seigneur des îles».

Votre tuile de clan est placée en haut de la zone mineur/bûcheron de votre plateau personnel. Votre zone Technologie reste vide, car vous ne pouvez pas effectuer l'action d'amélioration technologique. Vous avez trois capacités :

1) Vous pouvez utiliser tous vos ouvriers comme bûcherons, mineurs ou **pêcheurs** (même lors du placement des premiers ouvriers) ; tous vos ouvriers coûtent £6 et fournissent £4 de revenu. Les pêcheurs peuvent être placés ou déplacés sur toutes les cases loch vides et tuiles bonus Port, même dans une partie de 1-2 joueur(s). Il n'y a pas de frais de terrain pour les placements sur des lochs. Deux pêcheurs ne peuvent jamais être adjacents (sinon, vous épuisez les ressources naturelles).
2) Une fois par tour, vous pouvez déplacer un Pêcheur sur une case loch adjacente **en ramant**, mais seulement avant votre action principale.
3) Dans les parties à 1-2 joueur(s), vous commencez avec la traversée de rivière gratuite.

Vous avez encore besoin de la portée d'expédition appropriée pour vous développer à travers les cases Loch. Les cases terrain adjacentes aux pêcheurs sont considérées comme voisines et donc accessibles pour l'action Se développer même sans aucun accès d'expédition. Le bonus de voisinage peut être utilisé pour déployer un pêcheur, mais pas quand il rame.

Stratégie : *utilisez votre capacité à ramer pour augmenter votre portée et votre score de colonies.*

Clan MacKenzie

En 1867, le clan MacKenzie achète la distillerie Dalmore, une des plus anciennes distilleries d'Écosse. La distillerie primée est toujours en activité et est connue pour ses Whiskys exceptionnels.

Dans la phase de production, vous gagnez £3 pour chaque unité de Whisky que vous produisez (car c'est tellement bon !). Vous n'avez pas besoin de défausser du Whisky pour obtenir cet argent. De plus, vous disposez d'une cave. Au début de chaque phase de production, les fûts de Whisky qui prennent déjà de l'âge dans la cave sont déplacés d'une case vers la droite. Le fût de Whisky qui démarre une phase de Production dans la case la plus à droite de la cave est placé dans votre stock. Vous pouvez déplacer n'importe quel fût de Whisky de la cave dans votre stock à tout moment. Lorsque vous déplacez du Whisky vieilli hors de la cave dans votre stock, vous gagnez respectivement £7 ou £15. À la fin de chaque phase de production, vous pouvez ensuite mettre un fût de Whisky fraîchement produit dans la cave à l'endroit le plus à gauche afin qu'il puisse vieillir lors des phases de production suivantes. Pour les besoins de la tuile de Score #2, le Whisky dans la cave rapporte bien des points.

Stratégie : *tant que le prix du Whisky est moyen ou élevé, la vente de Whisky vous rapporte beaucoup d'argent à réinvestir. Quand le prix du Whisky baisse, le vieillissement du Whisky et/ou son exportation est préférable.*

Clan Robertson

Le clan Robertson est l'un des plus anciens clans d'Écosse. Le district du Clan s'appelle «Struan» et se trouve au confluent des rivières Errochty Water et Garry. Le nom du district est dérivé du mot gaélique «Sruthan», qui signifie «ruisseaux».

Chaque fois que vous placez une unité dans un delta de rivière (une case adjacente à une rivière qui se jette dans un loch.) Vous payez £3 de moins (£2 de moins dans les parties à 1-2 joueur(s)) du coût total. Ceci s'applique également au placement de vos deux ouvriers de départ.

Stratégie : *vous voulez évidemment commencer sur ou à côté des deltas pour vous développer le plus possible dans les cases des deltas des rivières. L'abattage de bétail sur les deltas des rivières permet de se développer plus souvent sur les deltas des rivières.*

Exemple: Dans une partie à 4 joueurs, vous construisez une boulangerie (coût £8) sur une case delta de rivière avec un coût de £1. Le coût final est de £8 + £1 - **£3** = £6.

Clan Stewart

Le clan Stewart est un clan des Highlands. Il a fourni de puissants monarques tels que Mary Stuart et la reine Anne.

Vous commencez avec trois marchands supplémentaires (cinq au total) et un niveau d'expédition et de traversée de rivière gratuit. De plus, vous gagnez £1 chaque fois que vous effectuez des transactions sur le Marché (dans le cas d'un achat, vous recevez l'argent avant de payer), peu importe le nombre d'unités que vous négociez. Si vous utilisez le bonus de voisinage et échangez plusieurs types de marchandises en un tour, vous gagnez £1 pour chaque sorte de marchandise échangée.

Conseil : *il est plus facile de prendre une pièce de £1 à chaque fois que vous visitez le Marché.*

Stratégie : *essayez d'obtenir le bonus de + £1 sur le Marché aussi souvent que possible. Il peut aider à produire un peu de tout et à vendre et acheter de petites quantités de chaque sorte de marchandises.*