

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

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

Ce rêve est devenu réalité !

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

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

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SEELAND

Une passionnante course aux moulins
pour 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans

Auteurs : Günter Burkhardt et Wolfgang Kramer
Illustrations : Franz Vohwinkel
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Rédaction : Philipp Sprick
Jeux Ravensburger® n° 26 527 5



Cher joueur, chère joueuse,

Cette notice explique l'ensemble des règles de base.

Commencez par cette version pour découvrir rapidement Seeland.

Lors des parties suivantes, ajoutez les éléments décrits dans le livret « Prévôts et records ».

Les joueurs expérimentés peuvent bien sûr commencer directement par la version avancée ...

Mettre le jeu en place comme expliqué sur le feuillet.

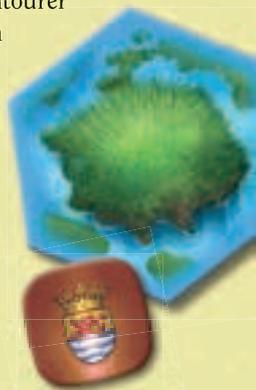


Principe et but du jeu

L'Âge d'or. Chaque joueur incarne un riche marchand hollandais du XVII^e siècle et participe à un ambitieux projet : construire de magnifiques moulins destinés à drainer d'immenses étendues protégées par des digues, pour y planter choux, colza et tulipes et ainsi garantir la prospérité de la province.*

Pour y parvenir, les joueurs acquièrent des plans de moulins sur le marché qu'ils font ensuite construire sur le terrain (tuiles Moulin). De plus, ils achètent des semences pour entourer leurs moulins de champs (tuiles Champ). Dès qu'un moulin est entièrement entouré, le temps de la récolte est arrivé et son propriétaire touche le fruit de son travail. Celui qui a récolté le plus de points à la fin remporte la partie.

* Vous trouverez de plus amples détails sur cette période historique en dernière page du livret « Prévôts et records ».



Déroulement de la partie

En fin de règle se trouve un encadré consacré à « Qu'est-ce qui se passe si ... ? » qui résume et explique certains cas particuliers. Il n'est pas nécessaire de les lire avant la première partie, mais s'y référer uniquement si la situation se présente.

Le dernier joueur à s'être rendu aux Pays-Bas commence. Il place le premier un de ses moulins sur l'une des 6 tuiles Moulin gravées au point de départ. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même. Il ne peut y avoir qu'un seul moulin par tuile. Dès que tout le monde a placé son moulin, la partie peut commencer.

Le premier joueur effectue les actions 1 à 3 l'une après l'autre :

Achat (= prendre des tuiles sur le marché) ;

Poldérisation (= poser des tuiles) ;

Récolte (= toucher éventuellement les gains de ses moulins).

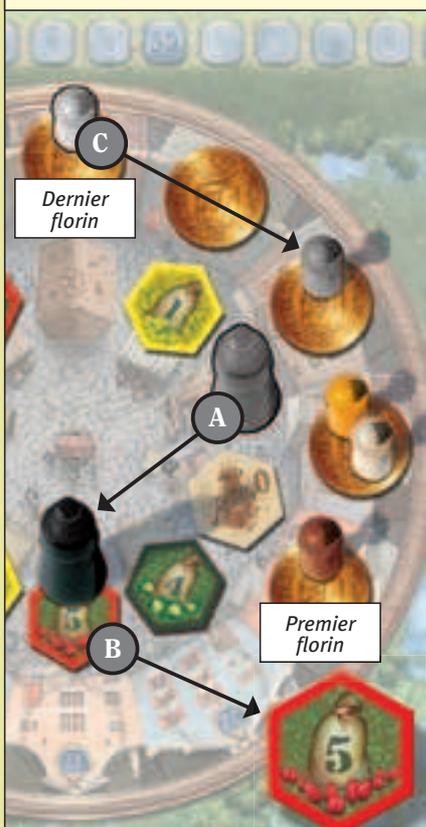
C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de jouer.

Achat

Le maître de la Guilde fait sa tournée sur le marché. Quand vient son tour, le joueur est **obligé** de l'avancer d'au moins 1 case dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon la case atteinte, le joueur reçoit le sac de semences (sur un stand) ou le plan de moulin (dans un atelier) qui s'y trouve. Le joueur doit encore payer la tuile. Or, plus le maître de la Guilde a avancé, plus la tuile est chère. Celle qui se trouve sur la case juste devant le maître de la Guilde ne coûte rien. En revanche, pour chaque case **sautée** par le maître de la Guilde (y compris l'entrepôt), le joueur doit avancer **son marchand** d'un florin dans le sens des aiguilles d'une montre sur le cercle des comptoirs. Un marchand ne peut jamais dépasser le dernier florin actuel : arrivé au bout, il est à court d'argent pour le moment.

Exemple : Achat

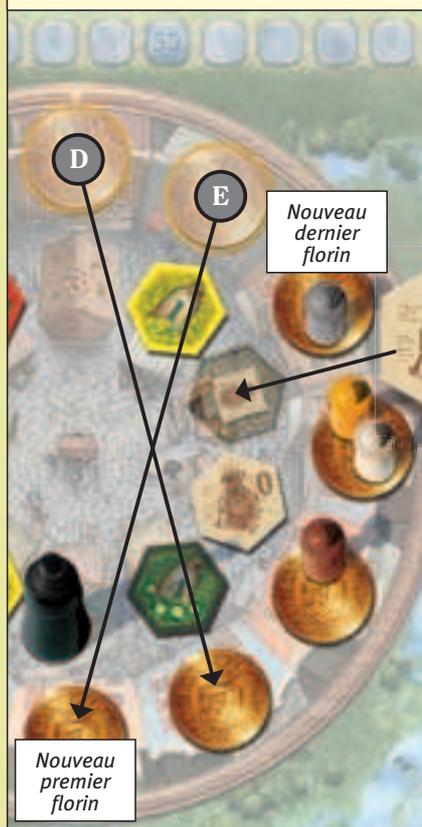
Greg (gris) saute par-dessus 2 cases avec le maître de la Guilde (A) et s'empare des semences de tulipes « 5 » (B). Pour payer, il avance son marchand de 2 florins (C).



Si cela avait été à Manu (marron) au lieu de Greg (gris) de jouer, il aurait dû prendre le moulin « 0 ».

En effet, son marchand est déjà arrivé sur le dernier florin. Il n'a donc plus d'argent pour faire sauter des cases au maître de la Guilde.

Comme les florins derrière le dernier marchand ne sont plus occupés, ceux-ci sont déplacés à l'avant du cercle (D et E). Tous les marchands ont de nouveau plus d'argent à disposition.



Liquidités :

Une fois que tous les marchands ont quitté le premier florin, celui-ci est immédiatement déplacé sur le premier comptoir **devant** le dernier florin.

Remplacement :

Après le paiement, la case vide quittée par le maître de la Guilde est complétée par une nouvelle tuile de la pile Champ (s'il s'agissait d'un stand) ou de la pile Moulin (s'il s'agissait d'un atelier).

Entrepôt :



Si un joueur déplace le maître de la Guilde sur l'entrepôt, il ne gagne aucune tuile durant ce tour (et n'effectue donc pas les actions 2 et 3). À la place, il verse une contribution sur ses récoltes à la ville en reculant son compteur de 3 points sur l'échelle. En compensation, il peut reculer son marchand de 3 florins sur le cercle des comptoirs.

Poldérisation

Le joueur retourne la tuile achetée sur le marché de manière à ce que le champ cultivé (tuile Champ) ou le moulin terminé (tuile Moulin) soit visible. Puis il la pose selon les règles suivantes :

Tuiles Champ

Un joueur doit placer une tuile Champ sur une **case libre** du plateau **adjacente à un de ses moulins**. Le terrain est suffisamment drainé pour y cultiver des champs.



Exemple : Pose d'une tuile Champ

Manu (marron) a acheté un champ de colza « 3 ». Il peut le poser sur n'importe quelle case en contact avec au moins un de ses moulins (en vert sur l'illustration).

Il choisit la case à gauche de son moulin « 2 ».



Tuiles Moulin

Un joueur doit placer une tuile Moulin sur une **case libre** du plateau **en contact avec un terrain déjà exploité**, c'est-à-dire, une tuile Champ, Moulin ou une ferme (expliquée plus loin). Le joueur peut immédiatement placer un moulin de sa réserve sur la tuile Moulin qu'il vient de poser pour se l'approprier. Sinon, la tuile Moulin reste vide et n'appartient à personne.



Exemple : Pose d'une tuile Moulin

Greg (gris) a acheté une tuile Moulin « 2 ». Il doit la poser sur n'importe quelle case adjacente à au moins une tuile Champ, Ferme ou Moulin (y compris celles du point de départ). Il choisit la case à droite du champ de colza (4) et place dessus l'un des moulins de sa réserve.



Découverte d'une tuile Île

Si **son propre moulin** est **directement** adjacent à une ou plusieurs tuile(s) Île cachée(s), le joueur la(les) retourne immédiatement. Comme l'île se trouvait déjà au-dessus du niveau des eaux, elle peut être exploitée plus rapidement.



Dans l'exemple précédent, l'île au-dessus du nouveau moulin de Greg est retournée.

Une tuile Île retournée représente soit un **champ**, soit une **ferme**.

- Champ : choux, colza et tulipes ont autant d'importance les uns que les autres.
- À chaque fois qu'il retourne une **ferme**, le joueur gagne immédiatement **1 stuiver**.

Le joueur peut dépenser **1 stuiver** à la fin de ce tour ou d'un prochain tour (il est retiré du jeu). Il gagne alors le droit de **rejouer** un tour complet (achat, poldérisation, récolte). Mais il n'est pas permis de dépenser plus d'un stuiver par tour.

Remarque : Les prévôts gravés sur les tuiles n'ont pas de signification dans la version de base.



Récolte (facultatif)

Dès que le moulin d'un joueur, quel qu'il soit, est complètement entouré, une récolte a immédiatement lieu. (Un moulin en bord de plateau est considéré comme entouré lorsque tous les hexagones adjacents sont occupés.)

Le rendement d'un moulin est égal à **sa valeur + la somme de toutes les tuiles Champ adjacentes**.

- Le rendement est indépendant du joueur qui a posé chaque tuile.
- Important : Les tuiles Moulin voisines (occupées ou non par un moulin) et les fermes ne rapportent **aucun** point.
- Les champs adjacents à plusieurs moulins sont comptabilisés pour **chacun** d'eux.

Bonus de champs :

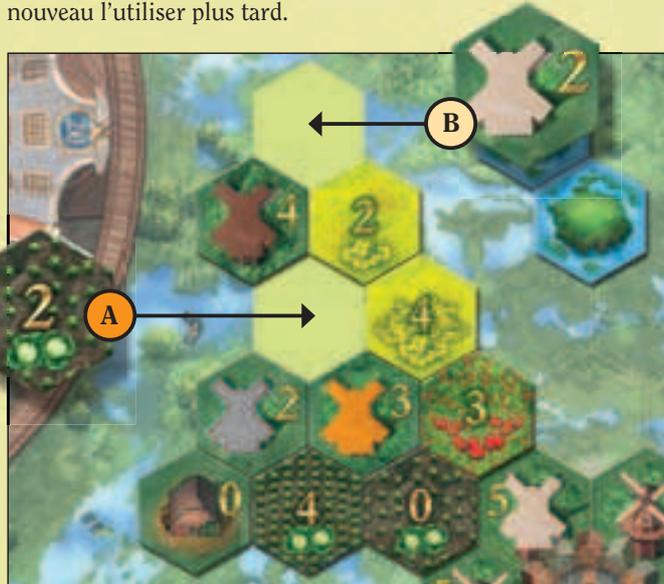
Si un moulin est entouré de champs des trois sortes (choux, colza, tulipes), le joueur marque un bonus de **5 points**.

Monoculture :

En revanche, si un moulin n'est entouré d'aucun champ ou de champs d'une seule sorte (quel que soit le nombre de tuiles), le joueur ne gagne **aucun point** pour cette récolte !

Le joueur avance son compteur sur l'échelle du nombre de points rapporté par le moulin comptabilisé.

Il récupère ensuite ce moulin dans sa réserve. Il pourra de nouveau l'utiliser plus tard.



Exemple de récolte :

Odile (orange) entoure son moulin avec le champ de choux « 2 » (A). Elle « récolte » 3 points pour son moulin + 13 points pour les champs qui l'entourent (= 2 + 4 + 3 + 0 + 4) + 5 points de bonus de champs = 21 points.

Elle a en même temps entouré le moulin de Greg (gris). Il « récolte » 0 point car son moulin est entouré de champs d'une seule sorte (= monoculture).

Tous deux reprennent ensuite leur moulin dans leur réserve.

Plus tard, Béa (beige) pose une tuile Moulin et y bâtit un moulin (B). Elle entoure ainsi le moulin de Manu (marron). Il « récolte » 4 points (moulin) + 4 points (champs) = 8 points. Il reprend son moulin dans sa réserve.

Fin de la partie

Dès que la pile de tuiles Moulin ou la pile de tuiles Champ est épuisée, la fin de la partie est proche : les stands sur le marché et les ateliers ne peuvent plus être complétés et restent vides. Ces cases vides peuvent être sautées par le maître de la Guilde. Le marchand avance sur les florins des comptoirs en comptant les cases sautées de la même manière que lorsqu'elles étaient occupées par des tuiles ou qu'avec l'entrepôt.

Si un joueur choisit ou est contraint de déplacer le maître de la Guilde **sur une case vide** (à part l'entrepôt), la partie est **terminée**. Il n'y a plus de récolte. Les moulins qui se trouvent donc encore sur le plateau ne rapportent plus de points.

Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points sur l'échelle. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Que se passe-t-il si ... ?

Réponses aux situations particulières

Achat

- ? ... un joueur déplace le maître de la Guilde sur l'entrepôt et n'a plus assez de points sur l'échelle ?
- ! Il ne perd aucun point et ne « reçoit » aucun florin..

Poldérisation

- ? ... un joueur désire poser une tuile Champ mais ne possède aucun moulin sur le plateau ?
- ! Il peut alors la placer sur une case libre adjacente aux terres déjà exploitées.

- ? ... un joueur place une tuile Moulin et désire y bâtir un moulin mais n'en possède plus en réserve ?
- ! Il ne peut alors construire aucun moulin. Les moulins déjà sur le plateau ne peuvent plus être déplacés. La tuile Moulin reste vide.

- ? ... un joueur place une tuile Champ à côté d'une tuile Île ?
- ! Rien. Seul un moulin construit permet de retourner une tuile Île.

Récolte

- ? ... plusieurs moulins sont entourés d'un seul coup ?
- ! Les moulins sont comptabilisés normalement : d'abord le(s) moulin(s) du joueur actif, puis ceux des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

- ? ... un joueur place une tuile Moulin + un moulin de telle manière qu'il est directement entouré ?
- ! Il récolte immédiatement et reprend le moulin dans sa réserve.

- ? ... un compteur a fait le tour de l'échelle ?
- ! Il continue normalement. Le joueur prend la plaquette de points de sa couleur et la place devant lui, face « 100 » visible. S'il parvient à faire un second tour, il la retourne du côté « 200 »..

100

Prévôts et records

Dans la version **Prévôts et records**, les règles de base restent identiques à l'exception de deux nouveaux éléments : Les autorités de la ville interviennent par l'intermédiaire des **prévôts** et, pour réaliser des profits particulièrement importants, tout le monde se lance dans une course aux **récoltes records** toujours plus effrénée... À la fin de la notice est proposée une variante encore plus tactique de Seeland. Tous ces éléments peuvent se combiner au choix

Préparation générale du jeu

La version avec prévôts et/ou records se joue sur la même face du plateau que la version de base et la préparation est identique. Chaque joueur reçoit en plus 2 marqueurs Record de sa couleur. Les 7 prévôts sont placés au centre de la place du marché.



Récolte record

Quand ? 3^e action : Récolte

À deux reprises au cours de la partie, chaque joueur peut afficher le résultat d'une de ses récoltes en plaçant son marqueur Record sur l'échelle des points. Il espère ainsi gagner des points de bonus en fin de partie.

Comme d'habitude, le joueur calcule le rendement total de son moulin et avance son compteur du nombre correspondant de points sur l'échelle.

Le joueur peut ensuite (quelle que soit la position de son compteur) placer son marqueur Record sur le nombre de l'échelle des points correspondant au rendement de son moulin (+ les éventuels bonus de champs.) Si un autre marqueur s'y trouve déjà, le joueur le place sur le nombre libre immédiatement inférieur.

Une fois joué, un marqueur Record ne peut plus être déplacé jusqu'à la fin de la partie.

À la **fin de la partie**, les quatre records les plus élevés rapportent des points de bonus :

- 1^{er} place = 20 points
- 2^e place = 15 points
- 3^e place = 10 points
- 4^e place = 5 points

Les joueurs concernés déplacent leur compteur de la valeur correspondante sur l'échelle des points. Un joueur peut toucher un bonus avec ses deux marqueurs.

Exemple : Récolte record

Manu (marron) entoure son moulin (A) avec son champ de colza « 5 ». Sa récolte lui rapporte 29 points (moulin + champs + bonus de champs). Il choisit de jouer un marqueur Record (B). Comme le 29 et le 28 sont déjà occupés, il doit poser son marqueur sur le 27.



Prévôt

Quand ? 2^e action : poldérisation

Si une ou plusieurs tuiles Île portant le symbole d'un prévôt sont retournées suite à la **poldérisation**, un (et un seul) prévôt du marché est placé sur ce moulin. Il y reste jusqu'à ce qu'une récolte ait lieu là-bas.

Au moment de cette récolte, le prévôt vérifie si le rendement répond aux objectifs actuels de la ville : pour cela, les joueurs comparent le rendement du moulin au nombre doré inscrit sur le comptoir juste **devant le dernier florin** du cercle des comptoirs.

Si le rendement est supérieur ou égal à ce nombre sur le comptoir, le prévôt est satisfait du travail : le joueur reçoit un bonus de 5 points et avance son compteur sur l'échelle des points. Il gagne en plus le prévôt et le place devant lui.

Exemple : prévôt

Odile (orange) entoure son moulin (A) avec son champ de colza « 3 ». Elle récolte 30 points (moulin + champs + bonus de champs). Comme elle reçoit la visite d'un prévôt, ce rendement est comparé avec les objectifs de la ville. Le nombre sur le comptoir devant le dernier florin indique 28 (B). Le rendement (30) est donc supérieur aux objectifs (28) : Odile reçoit un bonus de 5 points et place son moulin et le prévôt devant lui.



Si le rendement est **inférieur** au nombre sur le comptoir, la récolte du joueur est inférieure aux objectifs. Le joueur perd 5 points après la récolte. Le prévôt se déplace immédiatement jusqu'au **moulin le plus proche** qui ne soit pas déjà occupé par un autre prévôt. (Il peut s'agir d'un autre moulin du même joueur.) Il ne peut bien sûr se déplacer que sur des terres déjà exploitées.

Exemple (ci-dessus) :

Odile (orange) entoure son moulin avec un champ de colza « 0 » au lieu de son champ « 3 », comme dans l'exemple précédent. Elle ne récolte alors que 27 points. Les objectifs de la ville (28) ne sont pas atteints. Après la récolte, Odile perd 5 points. Elle remet son moulin dans sa réserve. Le prévôt se déplace sur le moulin le plus proche. Il s'agit du moulin orange « 2 ». Celui-ci ne se trouve qu'à 2 cases tandis que le moulin gris « 3 » est éloigné de 3 cases.

À la fin de la partie, tout moulin encore occupé par un prévôt fait perdre 5 points à son propriétaire. Les joueurs vérifient ensuite lequel d'entre eux a le plus souvent atteint les objectifs de la ville. Celui qui possède le plus de prévôts gagne **10 points de bonus**. En cas d'égalité, chaque joueur gagne **5 points** et déplace son compteur du nombre correspondant sur l'échelle des points.

Arrière-plan historique

Les Pays-Bas furent la grande puissance économique du XVII^e siècle en Europe. Malgré sa pauvreté en matières premières, le pays n'en devint pas moins LA plaque tournante du commerce mondial. La prospérité qui en résulta profita à ses citoyens, tant sur le plan culturel que social. Les maisons dans les villes hollandaises devinrent rapidement le signe extérieur de la richesse des familles de marchands. Cette époque est surnommée « L'Âge d'or ». Les tableaux des célèbres peintres hollandais, comme Rembrandt ou Vermeer, qui gagnaient entre autres leur vie à peindre les portraits de la grande bourgeoisie commerciale, témoignent encore aujourd'hui de cet essor économique.

En même temps que la prospérité, le nombre d'habitants dans les villes augmenta aussi fortement. Le faible pourcentage de terres exploitées ne put bientôt plus répondre aux besoins croissants en nourriture. De plus, l'extraction de la tourbe et l'affaissement des sols qui s'en suivit provoquèrent l'immersion d'immenses étendues de terres. Des raz de marée s'abattirent sur les côtes et provoquèrent des inondations de plus en plus fréquentes. Des ingénieurs en hydraulique imaginèrent alors des plans très astucieux pour repousser la mer et assécher les marais. À l'aide du financement d'hommes d'affaires visionnaires et d'une nouvelle technique d'utilisation du moulin, de gigantesques programmes de poldérisation furent rendus possibles.

Tout d'abord, des lacs, puis des baies sur la mer, furent endigués et l'eau pompée à l'aide de l'énergie éolienne, pour créer de nouvelles surfaces exploitables. Des milliers de moulins furent bâtis à cette époque, dont une grande partie pour drainer les terres. Une partie de celles-ci se retrouvèrent jusqu'à six mètres sous le niveau de la mer. Pour palier cette dénivellation, on dut souvent bâtir des rangées de moulins les unes derrière les autres. De plus, il fallut mettre en place un ingénieux système de canaux.

La construction de digues parallèlement au drainage poursuivait deux buts : non seulement gagner de nouvelles terres, mais aussi se protéger contre les tempêtes maritimes.

Petit à petit, les moulins à vent marquèrent le paysage.



F

Contenu et préparation

Commencer par installer Seeland selon les instructions ci-dessous avant de lire la règle du jeu

1

Assembler les 6 parties du **plateau de jeu** comme indiqué sur l'illustration : la digue pavée de dales **bleues** doit être visible et les nombres se suivent dans l'ordre croissant de 0 à 100. Le plateau représente une province des Pays-Bas et un marché.

Le **marché** se compose de 10 cases sur lesquelles sont installés des stands, des ateliers et un entrepôt. C'est sur ce marché que sont vendus les plans des moulins et les semences. Tout autour se trouvent les 12 comptoirs marchands, disposés en cercle.

Le marché est de nouveau représenté au centre de la **province** : c'est le point de départ des joueurs. Tout autour s'étend un vaste territoire sur lequel seront posés les champs et les moulins. Cette province est bordée d'une digue qui accueille l'échelle des points.

2

Le recto des **28 tuiles Moulin** (valeurs de 0 à 5) montre le plan d'un moulin, tandis que le verso montre le moulin achevé.

Mélanger les tuiles et placer la pile sur l'emplacement correspondant, recto visible.



3

Les **30 tuiles Champ** représentent du chou, du colza ou des tulipes (d'une valeur variant de 0 à 7) : au recto, sous la forme d'un sac contenant les semences ; au verso, sous la forme d'un champ cultivé.

Mélanger les tuiles et placer la pile sur l'emplacement correspondant, la face avec le sac de semences visible.



4

Le recto des **30 tuiles Île** montre une île vierge. Le verso représente un champ (choux, colza, tulipes) ou une ferme.

Mélanger (recto visible) et placer une tuile sur chaque emplacement île indiqué sur le plateau, face île visible.



5

Chaque joueur choisit les **4 moulins** d'une couleur et les dispose devant lui.



6

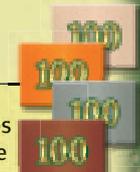
Chaque joueur place son **compteur** sur la case « 0 » de l'échelle des points.



7

Placer les **12 stuivers** (pièces de 2 sous) et les **4 plaquettes de points** à côté du plateau. Chaque joueur prend 1 stuiver qu'il garde devant lui.

Le stuiver néerlandais représentait environ 10 centimes, ou un double sou, au Moyen Âge.



8

Placer le **maître de la Guilde** sur la case Atelier à côté de laquelle il est représenté.

Placer une tuile Moulin de la pile sur chacune des 3 autres cases Atelier et une tuile Champ sur chacun des stands du marché (recto visible).

L'entrepôt n'accueille **jamais** de tuile.



10

Les joueurs placent leur **marchand** sur le premier florin (le premier dans le sens des aiguilles d'une montre).



9

Placer les **5 florins** sur les 5 comptoirs marqués d'une petite pièce d'or à côté.



11

Les **8 marqueurs Record** et les **7 prévôts** ne servent que dans la version avancée Prévôts et records. Tous les prévôts seront alors placés au milieu de la place du marché. Chaque joueur recevra les deux marqueurs Record de sa couleur.

