

Derrein



-  Spelregels
-  Spielregeln
-  Gamerules
-  Règles du jeu

Content of the box



10 grondstof hout
10 Grundstoffe Holz
10 rawmaterial wood
10 bois



kanskom met 22 kralen
Glücksschale mit 22 Perlen
chancebowl with 22 perls
écuelle de hasard et 22 grains



10 productkaarten plank
10 Produktkarten Brett
10 productcards plank
10 cartes produit planche



8 bordplaten
8 Felder
8 boardplates
8 tableaux



10 grondstof kei
10 Grundstoffe Stein
10 rawmaterial rock
10 pierre



4 x 3 hertogdommen
4 x 3 Herzogtümer
4 x 3 duchy
4 x 3 duché



15 productkaarten meel
15 Produktkarten Mehl
15 productcards flour
15 cartes produit farine



12 opdrachtkaarten
12 Auftragskarten
12 missioncards
12 cartes mission



10 dieren
10 Tiere
10 cows
10 vache



4 x 6 werkplaatsen
4 x 6 Werkstätte
4 x 6 workshops
4 x 6 ateliers



10 productkaarten medicijn
10 Produktkarten Medizin
10 productcards medicine
10 cartes produit médicament



8 startkaarten
8 Startkarten
8 startcards
8 cartes début



10 tarwe
10 Grundstoffe Getreide
10 rawmaterial weed
10 blé



4 x 5 boerderijen
4 x 5 Bauernhöfe
4 x 5 farms
4 x 5 fermes



10 productkaarten leer
10 Produktkarten Leder
10 productcards leather
10 cartes produit cuir



4 kostenkaarten
4 Kostenkarten
4 costcards
4 sommaire des coûts



10 lavendel
10 Grundstoffe Lavendel
10 rawmaterial lavender
10 lavande



4 x 1 hekserij
4 x 1 Hexenhaus
4 x 1 witcheries
4 x 1 sorcellerie



10 productkaarten leisteen
10 Produktkarten Schiefer
10 productcards stone
10 cartes produit ardoise

Résumé du jeu

Le gagnant est le joueur qui a rempli sa mission (indiqué sur sa carte Mission) le premier et qui a terminé la phase alimentaire. En jetant les grains dans l'écuelle de hasard vous récoltez des matières premières. Si vous avez des fermes vous recevez des matières premières supplémentaires. Les matières premières doivent être transformées en produits utiles. Et avec ces produits on peut construire des nouveaux bâtiments.

Le traitement d'un produit se passe dans un atelier. Au début du jeu tous les joueurs ne possèdent qu'un des quatre ateliers. La conséquence peut être que les joueurs sont dépendant les uns des autres et qu'ils doivent négocier l'utilisation de leur atelier.

Un atelier doit toujours avoisiner un duché, un atelier est placé sur un paysage correspondant (par exemple une scierie dans la forêt) et sur tous les paysages seulement un bâtiment peut être placé.

Avec la sorcellerie des matières premières et des produits peuvent être métamorphosés et on peut taquiner.

Les préparations

Rempliez l'écuelle de hasard avec 2 grains de chaque couleur sauf le rouge.

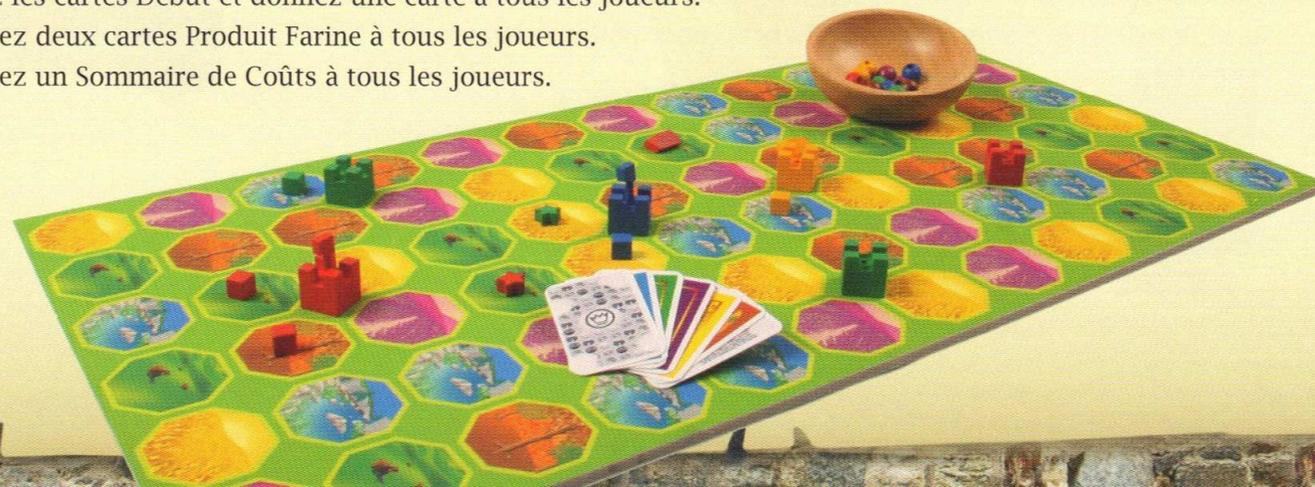
Construisez un tableau en plaçant les carreaux les uns à côté des autres arbitrairement. En cas de 2 ou 3 joueurs vous utilisez quatre tableaux. En cas de 4 joueurs vous utilisez six tableaux. Placez les cartes Produits en 5 piles les unes à côté des autres et placez les matières premières correspondantes (par exemple la planche correspond à la forêt) devant les cartes Produit.

Mêlez les cartes Mission et donnez à tous les joueurs une carte Mission. La mission doit rester secrète.

Mêlez les cartes Début et donnez une carte à tous les joueurs.

Donnez deux cartes Produit Farine à tous les joueurs.

Donnez un Sommaire de Coûts à tous les joueurs.



Le but du jeu (les cartes Mission)

Au début du jeu tout le monde reçoit une carte Mission. La mission est secrète. Le gagnant du jeu est le joueur qui a rempli sa mission le premier et qui a terminé la phase alimentaire. La carte Mission est composée de deux parties. Si vous voulez jouer un jeu court, d'environ une heure, vous n'avez qu'à remplir la mission indiquée sur la partie supérieure de la carte Mission. Si vous voulez jouer un jeu qui dure plus longtemps, vous devez aussi remplir la mission au dessous de la ligne. Si, après un jeu court, vous voulez continuer, le gagnant du jeu court doit échanger sa carte Mission. Sur quelques cartes Mission il y a des paysages en blancs. Cela veut dire que vous devez construire un atelier aux choix.



Le début du jeu

Sur la carte Début se trouve un numéro. Le joueur avec le numéro le plus bas commence. Il place la première pièce qui est indiquée sur sa carte Début. Cela peut être une sorcellerie (étoile) qui peut être placée aux choix sur un des cinq types de paysages. Plus souvent ça sera un atelier (cube) qui doit être placé sur un paysage correspondant. Le joueur choisit sur le tableau un carreau avec un paysage qui correspond au paysage sur sa carte Début. Il place le cube ou l'étoile au milieu du carreau. La deuxième pièce est un duché. Le premier joueur place le duché sur le carré qui se trouve au milieu des paysages environnant le carreau où il a placé son atelier. Ensuite le premier joueur place la troisième et dernière pièce, la ferme, au milieu d'un paysage aux choix. Le prochain joueur est celui qui a - sur sa carte Début - le numéro le plus bas après le numéro du premier joueur. Il fait les mêmes choses que le premier joueur, suivant sa propre carte Début.



(Le jeu est joué au sens des aiguilles d'une montre.)

Au début du jeu il n'est pas permis de placer une ferme ou une sorcellerie à côté du duché d'un autre joueur (taquiner). Après, ceci est permis. Quand tout le monde est prêt, le premier joueur commence son tour du jeu.

Les phases d'un tour du jeu

Un tour du jeu est joué par un joueur et est composé de trois phases:

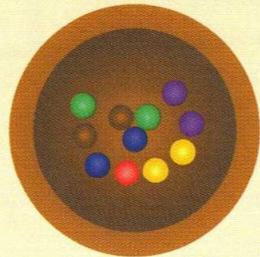
- La phase de récolte et de chasse
- La phase de construction
- La phase d'alimentation

La phase de chasse et de récolte

Pendant son tour, le joueur décide quelles matières premières il peut récolter. Il fait ça en jetant les grains dans l'écuelle de hasard. Les grains qui tombent dans les trois trous indiquent quelles matières premières sont récoltées. Pour chaque grain le joueur peut prendre une matière première qui correspond aux couleurs des grains. Si le joueur possède une ferme qui est placée sur un paysage correspondant au couleur d'un des trois grains, le joueur reçoit cette matière première de plus.

Exemple 1:

*Pierre a une ferme dans la forêt
en une ferme dans le pré et il jette
les grains. Le résultat est:*

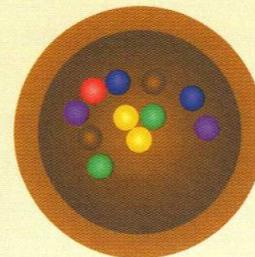


Pierre reçoit:



Exemple 2:

*Marie a deux fermes sur Froment
et une sur le caillou de rivière et
elle jette:*



Marie reçoit:



Le grain rouge

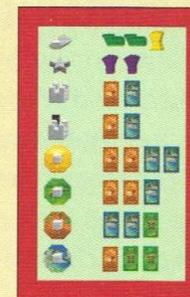
Ajouter le grain rouge de passer après le deuxième tour. Si un grain rouge est jeté, vous ne récoltez rien. Le grain rouge indique que les produits sont putréfiés. Rendez toutes les cartes Produit de la couleur des autres deux grains qui ont été jetés.

Exemple:

Pierre a jeté rouge, vert et bleu. Pierre doit rendre toutes ses cartes vertes et bleues. Pierre peut garder toutes ses matières premières vertes et bleues.

La phase de construction

Seulement pendant la phase de construction vous pouvez construire des bâtiments. Vous pouvez construire sans limites. Sur le Sommaire des Coûts vous pouvez voir quels bâtiments on peut construire et combien ils coûtent. Par exemple, une ferme coûte deux animaux et un froment. Une sorcellerie coûte deux lavandes. Pour ces deux on paye avec des matières premières. Mais pour les ateliers et les duchés on paye avec des cartes Produit. Vous recevez des cartes Produit après la transformation d'une matière première en une carte Produit dans un atelier. (Lisez 'Traitement des matières premières').



La construction d'une ferme

Chaque joueur peut construire cinq fermes. Une ferme coûte deux animaux et un froment. Une ferme peut être placée partout, mais sur un paysage il ne peut se trouver qu'un bâtiment (ferme, atelier ou sorcellerie). La fonction d'une ferme est qu'elle donne de la récolte supplémentaire. Par exemple: une ferme dans la forêt donne - par grain marron - un bois supplémentaire. Tuyau: Placez votre ferme à côté du duché d'un autre joueur. Celui-ci ne peut plus construire un atelier à cet endroit. (Mais ceci n'est pas permis au début du jeu).



Construire une sorcellerie

Chaque joueur ne peut construire qu'une sorcellerie. Une sorcellerie coûte deux lavandes. Si vous voulez déplacer une sorcellerie, vous payez un médicament. Une sorcellerie n'est pas un atelier et peut être placée sur toutes les cinq sortes de paysages. Une sorcellerie a deux fonctions:

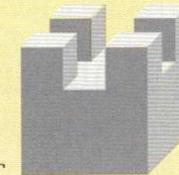


- Brasser un médicament (lisez 'Médicaments')
- Annexer un paysage, pour qu'on ne puisse pas y placer un atelier

TUYAU: AVEC L'EXPANSION DU JEU QUI S'APPELLE ANNEXION, LA SORCELLERIE A DES FONCTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Construire un duché

Chaque joueur peut construire trois duchés. Un petit duché coûte une planche et une ardoise. Un duché peut être placé partout et est placé sur le petit carré entre les carreaux avec les paysages. Pour agrandir un duché vous payez encore une planche et une ardoise. Vous agrandissez un duché en mettant un drapeau dans un petit duché. On a besoin d'un duché (grand ou petit) pour pouvoir placer des ateliers. Envoisinant un petit duché deux ateliers du joueur peuvent être placés. Envoisinant un grand duché quatre ateliers peuvent être placés. Une sorcellerie n'est pas un atelier.



ATTENTION: DANS CETTE SITUATION SPÉCIALE IL EST PERMIS D'AVOIR TROIS ATELIERS QUI AVOISINENT UN PETIT DUCHÉ. A TOUS LES DUCHÉS DE ROUGE IL Y A MAINTENANT DEUX ATELIERS.



Construire un atelier

Il y a quatre sortes d'ateliers: les scieries, les tanneries, le moulin et les ateliers du tailleur de pierres. Sur le Sommaire des Coûts on peut voir combien coûte la construction d'un atelier. Si on veut placer un atelier, on place le petit cube de sa propre couleur sur le paysage correspondant, envoisinant son propre duché.

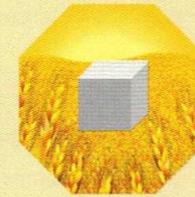
- La tannerie est placée sur un carreau avec un pré.
- Le moulin est placé sur un champ de froment
- La scierie est placée dans une forêt
- L'atelier du tailleur de pierres est placé sur le carreau avec les cailloux de rivière.



Vu qu'un atelier doit avoisiner un duché qui appartient au même joueur, vous devez vous rendre compte, quand vous construisez un atelier, qu'il faut y rester de la place pour cet atelier. Par exemple: s'il n'y a plus de forêt libre pour votre duché, vous ne pouvez pas placer une scierie. Ce problème peut être résolu par la construction d'un autre duché que vous placez à côté d'une forêt.

Le moulin

D'une scierie, une tannerie et un atelier du tailleur de pierres, il peut y avoir plusieurs sur le tableau. L'exception, c'est le moulin. On ne peut que placer un moulin sur le tableau du jeu. Vous pouvez prendre le moulin d'un autre joueur quand vous construisez un moulin vous même.



Exemple: Joueur A possède un moulin. C'est le tour de joueur B. Il paye le prix pour un moulin et place un cube de sa propre couleur sur le champ de froment qui avoisine son duché. Joueur A doit tout de suite enlever son moulin du tableau.

Le traitement des matières premières

Une matière première peut toujours et sans limites être transformée en une carte Produit. Même si ce n'est pas le tour du joueur, mais à condition qu'il y reste des cartes Produits. Une matière première est transformée dans un atelier en un produit utile. Vous rendez votre matière première et vous pouvez prendre la carte Produit correspondante. Un atelier donne par matière première une carte Produit, excepté la carte Produit Farine.

- La matière première Froment est transformée dans un moulin en trois cartes Produits Farine.
- La matière première Bois est transformée dans une scierie en une carte Produit planche.
- La matière première Pierre est transformée dans un atelier du tailleur de pierres en une carte Produit Ardoise.
- La matière première Animal est transformée dans une tannerie en une carte Produit Cuir.
- Un joueur peut utiliser son propre atelier sans payer. Un joueur peut aussi demander à un autre joueur s'il peut utiliser son atelier. L'autre joueur peut choisir de refuser cette demande, ou l'accepter et demander une compensation ou un service réciproque. Les joueurs peuvent négocier autant qu'ils veulent.

Atelier public

Si un atelier n'a pas encore été placé par un des joueurs, cet atelier est un atelier public et les matières premières correspondantes peuvent être traitées gratuitement. Au début du jeu le moulin n'est pas encore présent. Pour tous les joueurs la transformation de froment en farine est encore gratuite, jusqu'à quand un joueur a construit le moulin. Dès ce moment les autres joueurs sont dépendants du joueur qui possède le moulin s'ils veulent transformer leur froment en farine.

Exemple: Il n'y a pas encore une scierie sur le tableau. Tous les joueurs peuvent transformer la matière première bois en carte Produit Planche. Dès qu'un des joueurs construit une scierie, les autres joueurs ne peuvent que demander ce joueur de transformer du bois en planches, jusqu'à quand ils ont construit une scierie eux même.

Médicament

Si vous possédez une sorcellerie vous pouvez rendre une lavande et pour ça vous recevez une carte Médicament. Une carte Médicament a plusieurs fonctions. En payant avec une carte Médicament vous pouvez:

- Échanger votre carte Mission en tirant une autre de la pile.
- Métamorphoser une matière première en une autre matière première (ou un animal).
- Métamorphoser une carte Produit en une autre carte Produit.
- Se battre avec une sorcière.
- Un grain rouge à ajouter avant que quelqu'un jette. Ceci est retirée après le tour.



ATTENTION: IL N'EST PAS PERMIS DE MÉTAMORPHOSER UNE CARTE PRODUIT EN UNE MATIÈRE PREMIÈRE, NI VICE VERSA.

Le combat de sorcières

Si c'est votre tour, vous avez une sorcière et vous avez payé une carte Médicament, vous pouvez choisir la sorcière avec qui vous voulez vous battre. Prenez les deux étoiles du tableau et continuez à jeter jusqu'à au moment qu'une étoile reste debout et l'autre tombe. L'étoile qui reste debout gagne. Si l'attaquant perd, l'attaquant ne perd que sa carte Médicament et les deux étoiles sont replacées aux mêmes endroits. Si

le défenseur perd, cette étoile est enlevée du tableau. L'étoile du joueur attaquant est replacée au même endroit.

Phase alimentaire



A la fin des tours, il faut payer de l'alimentation. L'alimentation peut être une combinaison de farine, froment ou des animaux. Par petit duché vous payez une fois de l'alimentation. Ça veut dire: une farine, un froment ou un animal. Pour tous les grands duchés vous payez deux fois de l'alimentation.

Faim

Si vous n'avez pas assez à manger pour vos duchés, ou vous choisissez avoir faim, vous devez choisir une des possibilités suivantes, dans lesquelles vous n'avez pas à payer pendant la phase alimentaire:

- Enlever un atelier.
- Réduire un grand duché en un petit duché (faites attention à la règle du nombre d'ateliers).
- Enlever un petit duché (les ateliers dans ce duché doivent aussi être enlevés).

Après que le premier joueur a fini sa phase alimentaire, son tour se termine et le tour du prochain joueur commence.

Négociier

A part du traitement des matières premières, vous pouvez aussi négocier avec les autres joueurs par l'échange des cartes Produit et / ou des matières premières. La négociation est permise pendant tout le jeu et sans limites.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand un joueur a rempli sa mission et terminé son tour. Cela veut dire que la phase alimentaire doit aussi être finie. Cela veut aussi dire qu'on peut gagner même si on a faim.

EXPANSIONS DU JEU

Si vous avez envie de jouer un jeu plus compliqué, vous pouvez ajouter une des règles suivantes. Si vous jouez 'Annexion', le conseil est de commencer cette expansion après le deuxième tour du jeu.

MÉTAMORPHOSER L'ÉCUELLE DE HASARD

Un joueur peut commencer son tour en changeant la composition des grains dans l'écuelle. Respectez les règles suivantes:

- Un joueur peut enlever chaque couleur, mais de toutes les couleurs il doit rester au minimum un grain dans l'écuelle.
- Le compte total des grains dans l'écuelle ne change pas.
- Le joueur peut changer autant de grains que le nombre de fermes qu'il possède.
- Les fermes du joueur déterminent quelles couleurs le joueur peut ajouter. Avec une ferme dans la forêt et une ferme à la rivière le joueur peut ajouter un grain marron et un grain bleu, ou deux grains marron ou deux grains bleus.
- Quand le joueur a fini, l'écuelle de hasard est donnée au prochain joueur sans le changer.

MÉTAMORPHOSER L'ÉCUELLE DE HASARD, ADDITION

Si un joueur dit 'Métamorphose' avant l'autre joueur a commencé son tour, ce joueur peut, en payant un médicament, influencer l'écuelle de hasard pour le joueur qui a son tour. Il faut respecter le nombre de fermes que le joueur actif possède. Le joueur actif ne peut plus changer l'écuelle de hasard et il doit jeter avec cette composition.

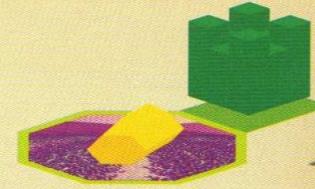
MAÎTRE D'UN CORPS DE MÉTIER

Par la construction des ateliers pareils, vous recevez des produits supplémentaires quand vous transformez une matière première. Dans ce cas, le nombre de cartes Produit que vous recevez dépend du nombre d'ateliers pareils que vous possédez. Par exemple: si un joueur a deux scieries, un bois donne deux planches.



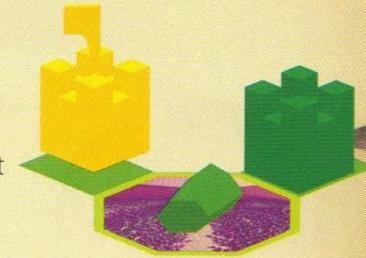
L'ANNEXION D'UNE FERME

Une ferme qui n'avoisine pas un (petit ou grand) duché ou une sorcellerie, peut être annexée. L'annexion se passe en plaçant un duché à côté d'une ferme de l'autre joueur. La ferme est remplacée par une ferme de sa propre couleur. S'il n'y a plus de ferme de sa propre couleur disponible, l'annexion ne peut pas être réalisée. Avec cette règle, la sorcellerie a une fonction supplémentaire: La protection des propres fermes avoisinantes contre l'annexion. Avec cette règle un duché a aussi une fonction supplémentaire: avec un petit duché les fermes avoisinantes peuvent être annexées.



L'ANNEXION SUPPLÉMENTAIRE D'UNE FERME

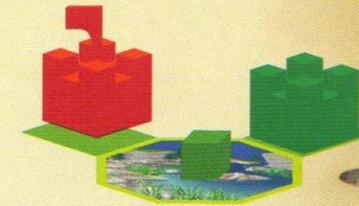
Si une ferme a déjà été annexée par un petit duché, un autre joueur peut toujours l'enlever en plaçant un grand duché à côté de la ferme, ou en construisant un autre duché avoisinant une ferme. Dans ce cas, par exemple, avoisinant à une ferme il peut se trouver un grand duché de jaune et trois petits duchés de vert. La ferme appartient à vert. En cas de match nul la situation ne change pas.



L'ANNEXION D'UN ATELIER

Un atelier qui avoisine un petit duché peut être annexé par un grand duché. L'annexion se passe en plaçant un grand duché à côté d'un atelier d'un autre joueur. Puis, l'atelier est remplacé par un atelier de sa propre couleur. S'il n'y a plus d'atelier de sa propre couleur disponible, l'annexion ne peut pas être réalisée. Avec cette règle un grand duché a deux fonctions supplémentaires:

- La protection de ses propres ateliers avoisinant contre l'annexion
- La possibilité d'annexer des ateliers.



L'ANNEXION SUPPLÉMENTAIRE D'UN ATELIER.

Si un atelier a déjà été annexé par un grand duché, l'autre joueur peut toujours l'enlever en plaçant plusieurs duchés à côté de l'atelier. Dans ce cas il peut y avoir avoisinant un atelier - par exemple un grand duché de rouge et trois petits duchés de vert. L'atelier appartient à vert. En cas de match nul, la situation ne change pas.



Lorrein

Gamesdesign: Arthur and Marleen Scholten

Graphic Design: Arthur Scholten

Box Design: www.viesrood.nl

Translations:

NL-EN Arthur Scholten

NL-FR Bianca Scholten

NL-DE Duits Perfect

Contact information:

www.sensalot.com

www.lorrein.com

