

MILESTONES



PRINCIPE DU JEU





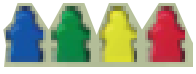









À Milestone, les joueurs colonisent un nouveau territoire en construisant des routes, en disposant des Milestones, en construisant des maisons et en fondant des marchés. Mais dans l'achat de matériaux de construction, d'argent et de grains, chaque joueur est laissé à lui-même. La clé du succès est d'utiliser intelligemment et d'optimiser votre propre cycle d'acquisition de biens, de commerce et de colonisation. Si vous avez également développé un sens aigu de la synchronisation, vous pouvez obtenir les chantiers les plus précieux et gagner la partie.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points de victoire. Vous obtenez des points de victoire en construction des rues, des maisons et des places de marché sur le plateau de jeu principal, en offrant des sacs de farine pour les marchés, et en recueillant des tuiles bonus. Chaque joueur compte ses points de victoire en déplaçant son marqueur de score sur la piste de score sur le plateau principal.



COMPOSANTES

- 1 plateau 
- 4 plateaux joueur 
- 35 tuiles travailleur 
- 21 tuiles couverture 
- 4 pions joueur
1 de chaque couleur 
- 4 pions marqueur
1 de chaque couleur 
- 12 tuiles sac de farine 
- 24 pièces d'or 
- 48 cubes de marchandise
12 de chaque 
- 48 rues 
- 24 étapes 
- 12 marchés 
- 12 maison 
- 15 tuiles bonus 

Les plateaux joueur.






Les plateaux des joueurs sont au cœur des étapes. Chaque joueur a son propre plateau de jeu. Les cases sur chaque plateau joueur forment une boucle le long de laquelle le joueur déplace son pion.

La boucle se compose de 2 parties:

1. Sur les 8 cases de travail supérieures vous pouvez employer des travailleurs qui vous donnent des marchandises:




Remarque: Chaque travailleur indique un nombre compris entre 1 et 8. Si vous parvenez à organiser les travailleurs dans un ordre croissant de numéros de gauche à droite, vous recevez un revenu supplémentaire au cours de la partie. Mais il n'est pas obligatoire de se conformer à un ordre croissant de numéros!

- Carrier = pierre 
- Bûcheron = bois 
- Travailleur de sable = sable 
- Producteurs de céréales = grain 
- Monnayeur = pièce 

2. Les 4 cases des bâtiments inférieurs vous permettent d'entreprendre des actions telles que l'embauche de nouveaux travailleurs, en s'appuyant sur le plateau de jeu principal, ou la livraison de grain.

Cases bâtiment:



travailleur seul (aussi appelé: case travailleur)

Vue d'ensemble des actions qui peuvent être effectuées sur les cases bâtiment

cases emploi

tuile travailleur (chacune avec 2 ouvriers)

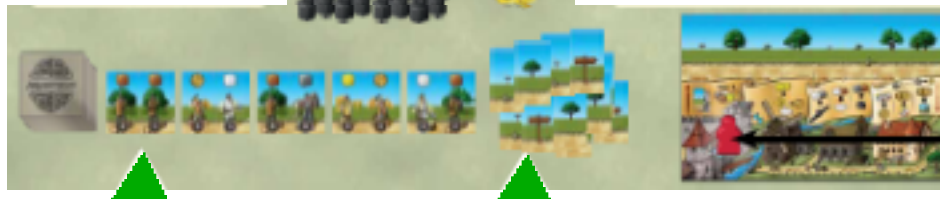
château moulin pension des travaux maison commercial

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Former des réserves distinctes pour chacune des 5 types de marchandise: pierre, bois, sable, céréales, et pièces d'or.

3. Former des réserves distinctes pour les maisons, les rues, les milestones, les marchés et les tuiles sac de farine.



4. Prenez l'un des marchés et placez-le sur l'étal blanc au-dessus du champ de céréales sur le plateau. C'est le point de départ de votre colonisation.

5. Mélangez les 15 tuiles de bonus face cachée et mettez une tuile au hasard sur chaque case triangulaire de la carte qui montre un buisson. Tournez ensuite toutes les tuiles de bonus face visible.



6. Donnez à chaque joueur un plateau joueur.

7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le pion correspondant, qu'il place sur le château sur le côté gauche de son domaine.

11. Mélanger les 35 tuiles de travailleur et placez-les face cachée dans une pioche. Puis tournez 5 tuiles faces visibles et placez-les en une rangée. Ceci forment le display de tuile de travailleur.

10. Placez les 20 tuiles de couverture près de la réserve générale.

9. Donnez à chaque joueur 1 pièce à partir de la réserve comme capital de départ. Placez votre pièce en dessous de votre plateau joueur.

8. Prenez les marqueurs de score de la couleur de chaque joueur et empilez-les sur la case "0" de la piste de score.



12. Selon le nombre de joueurs, dévoiler des tuiles de travail supplémentaires de la pile et affichez-les sur une ligne distincte.

- à 2-joueurs: 5 tuiles
- à 3-joueurs: 7 tuiles
- à 4-joueurs: 9 tuiles

Ce sont les tuiles à partir de laquelle, chaque joueur en reçoit 2 de la manière suivante: déterminer un premier joueur. En commençant par le joueur assis à la droite du premier joueur, puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit 2 tuiles. Le premier joueur choisit dernier (ayant seulement 3 tuiles laissés au choix). Quand un joueur a choisi ses 2 tuiles, il place chacune d'elle sur 2 des 8 cases emploi de son domaine. Il est conseillé de placer la tuile avec les chiffres les plus bas à la gauche de celui ayant les chiffres les plus élevés. Il n'a pas d'importance combien de cases de travail sont laissés entre les 2 tuiles ou sur leur gauche et leur droite. Retourner la tuile travailleur restante dans la boîte.

Conseils sur la sélection des tuiles dans la première partie: Pour l'instant, ne considérer que les chiffres sur les tuiles! Essayez de choisir et de les placer dans un ordre croissant de numéros de gauche à droite (une succession de nombre égal sont également considérés comme un ordre croissant). Faites également attention à ce qui suit: plus les chiffres sur une tuile sont bas, le plus loin à gauche elle doivent être placés, plus les chiffres sur une tuile sont haut, le plus loin à droite elle doivent être placés.

Exemple:



LE JEU

Le premier joueur (le joueur qui était le dernier à choisir ses tuiles de départ) commence. Puis le jeu continue dans le sens horaire.

Quand c'est votre tour, vous devez déplacer votre pion deux fois le long des cases de la boucle sur votre plateau joueur. Chaque mouvement doit être dans le sens horaire et se terminer sur une case de votre choix. Selon le type de case, vous obtenez des marchandises ou vous êtes autorisés à effectuer certaines actions. Vous pouvez terminer un mouvement sur une case sans y effectuer aucune action. Après votre deuxième déplacement, votre pion reste tout simplement sur la dernière case visitée.

Pour savoir si vous vous êtes déjà déplacés deux fois, à votre tour, nous recommandons ce qui suit: après votre premier déplacement laissez le pion en position verticale. Après votre deuxième déplacement couchez le, car il est "fatigué".

Habituellement, vous êtes autorisé à déplacer votre pion d'autant de cases que vous le souhaitez. Il y a une exception: Le château vous devez toujours vous y arrêter!

Les cases du plateau joueur

Lorsque vous déplacez votre pion sur une case travailleur, vous obtenez des marchandises de la réserve générale. Chaque fois que vous vous déplacez vous pouvez seulement obtenir un type de marchandises. Le type de marchandises dépend de la case travailleur où vous vous arrêtez. Pour cette marchandises, vous en obtenez un nombre égal au nombre de travailleurs du même type que vous avez visité durant votre déplacement. Cela signifie, vous obtenez 1 marchandises pour:

- a) le travailleur, sur lequel vous vous arrêtez, et
- b) tout travailleur du même type, que vous passez dans ce même mouvement. Vous pouvez stocker vos marchandises au-dessous de votre planche joueur.

Exemple: Tout d'abord, Philipp déplace son pion du château à la carrière avec le (5). Cela lui donne 2 cubes de pierre (1 pierre pour le carrier qu'il a passé et 1 pierre pour celui où il s'arrête). Deuxièmement, il se déplace vers le monnayeur avec le (5) qui lui donne une pièce de monnaie. (Il ne reçoit pas une pièce de monnaie pour le monnayeur avec le (3), car il ne l'avait pas passer dans le même mouvement.)



La maison de commerce



Lorsque vous déplacez votre pion sur la maison de commerce, vérifiez d'abord si vous recevez un revenu: Si les chiffres sur vos ouvriers forment une séquence ascendante de gauche à droite, vous obtenez 1 pièce de la réserve. (une succession de nombre égal sont également considérés croissant!) Si la séquence des numéros n'est pas croissant, vous n'obtiendrez rien.

Exemple d'une séquence ascendante:



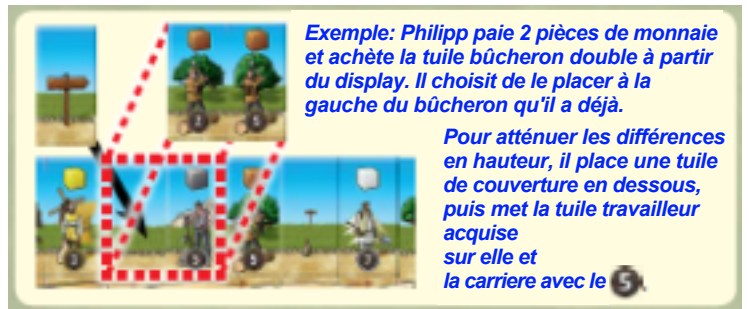
Exemple d'une séquence non ascendante:

Vous pouvez alors effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre de votre choix:

1 Embaucher des travailleurs

Vous pouvez acheter un des 5 tuiles travailleurs du display général. Chaque tuile montre 2 travailleurs et des coûts de exactement 2 pièces. Remettez les 2 pièces dans la réserve et placez la tuile que vous avez achetée sur 2 cases de travail de votre choix sur votre plateau joueur. Vous pouvez recouvrir les autres travailleurs et les cases emploi vides. Les différences de hauteur peuvent être stabilisées à l'aide de tuiles de couverture. Vous ne pouvez pas mettre de travailleurs à gauche ou à droite des 8 cases de travail. Une fois que la tuile est placée, elle ne peut pas être déplacée plus tard.

Après avoir acheté la tuile, prenez la tuile du dessus de la pioche et la placez face visible dans le display général, de sorte qu'il y a toujours 5 tuiles affichées. Lorsque la pioche est épuisée, pas de tuiles supplémentaires sont ajoutés au display.

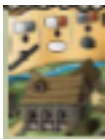


2 Acheter des marchandises

Vous pouvez prendre autant de cubes marchandises de la réserve que vous le souhaitez. Pour chaque cube de marchandises que vous prenez, vous devez payer 2 pièces.

3 Vendre des marchandises

Vous pouvez prendre autant de pièces de monnaie de la réserve générale que vous le souhaitez. Pour chaque pièce que vous prenez, vous devez retourner les 2 cubes de marchandises dans la réserve générale.



Lorsque vous déplacez votre pion sur la carte des travaux, vous pouvez effectuer les actions de construction que vous souhaitez (vous pouvez réaliser la même action plus d'une fois). Pour chaque action de construction, vous devez retourner les marchandises demandées dans la réserve.

Il y a 3 actions de construction:

1 Construire une section de rue



En retournant 1 cube de pierre et 1 cube de sable dans la réserve, vous pouvez construire un tronçon de rue.

Chaque tronçon de rue se compose d'exactly 2 pièces de rue qui sont placés sur les lignes du plateau de jeu, ainsi que 1 milestone qui est placé sur le chiffre entre eux. Cela vous donne immédiatement des points de victoire égal au chiffre sous le Milestone posé.

La toute première rue doit commencer au-dessus du marché grainfield sur le plateau. Chaque tronçon de rue nouvellement construit doit soit continuer à la fin d'une rue existante (le chiffre entre la rue existante et la section de rue nouvellement construite reste vide) ou commencer sur un marché (les rues peuvent bifurquer à partir d'un marchés). Une section de rue ne peut pas être construite pour couper une rue existante et former ainsi une boucle. Les boucles ne sont pas autorisés!

Exemple: Philipp retourne 1 cube de pierre et 1 cube de sable dans la réserve et construit un tronçon de rue (cadre rouge). Il continue à la fin de la rue existante en plaçant 2 nouvelles pièces de rue et 1 milestone entre eux. Cela lui donne 2 points de victoire sur la piste de score. Il aurait été autorisé de laisser les sections de rues bifurquer à partir du marché, mais pas de la partie supérieure "2" ni des milestones. Placer les pièces de rue pour créer une boucle n'aurait pas été autorisé non plus.



2 Construire une maison



En retournant 1 cube de pierre et 1 cube de bois dans la réserve, vous pouvez construire une maison. Une maison doit toujours être placée à l'intérieur d'un lot triangulaire libre qui a une rue sur au moins un de ses bords. Chaque triangle ne peut accueillir qu'une maison. En construisant une maison, vous bénéficierez immédiatement des points de victoire égal à la somme de tous les chiffres découverts aux sommets du triangle. Il est permis de construire des maisons dans les triangles montrant un buisson.

Exemple: Philipp retourne 1 cube de pierre et 1 cube de bois dans la réserve et construit une maison dans le triangle rouge. Cela lui donne des points de victoire égal à la somme des 2 chiffres découverts aux coins du triangle (2 + 1 = 3). S'il avait construit la maison dans le triangle bleu, il n'aurait pas eu de points de victoire, car il n'y a pas de chiffre de découvert dans ses coins.



3 Construire un marché



En retournant 1 cube de bois et 1 cube de sable dans la réserve, vous pouvez construire un marché. Un marché est toujours placé sur un chiffre libre qui est soit situé à l'extrémité d'une rue ou entre 2 tronçons de rues. Cela vous donne immédiatement des points de victoire égal au chiffre sur lequel le marché est posé.

Exemple: Philippe retourne 1 cube de bois et 1 sable cube dans la réserve et construit sur un marché au chiffre libre entre les 2 tronçons de rues. Cela lui donne 2 points de victoire sur la piste de score. S'il avait construit le marché à la fin de la rue, il aurait gagné 1 point de victoire (cercle bleu).



Remarque: Lorsque vous effectuez plusieurs actions de construction, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel les exécuter. De cette façon, par exemple, vous pouvez commencer par construire une maison et gagner des points de victoire pour un chiffre libre, qui vous servira ensuite par la construction d'un marché ou d'un milestone (en vous donnant des points de victoire, bien sûr).

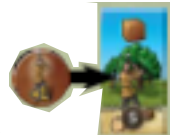
Les tuiles bonus



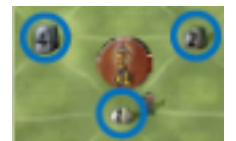
Il y a des tuiles bonus sur certains des lots triangulaire. Vous pouvez vous procurer une tuile bonus en construisant dans le triangle ou sur l'un des sommets du triangle.

Pour prendre un jeton bonus, vous devez remplir les conditions suivantes:

1. La tuile bonus doit être placée sur un travailleur de même nature sur votre plateau joueur.
2. Sur chaque travailleur il ne peut y avoir qu'un seul jeton bonus.
3. Si vous n'avez pas un travailleur libre du même genre que la tuile bonus, vous n'êtes pas autorisé à ramasser la tuile bonus!



Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez ramasser la tuile bonus lorsque vous placez un milestone ou un marché sur l'un des 3 sommets du triangle ou construire une maison dans le triangle avec la tuile bonus.



Important : Si vous ne remplissez pas les conditions, vous n'êtes pas autorisé à construire une maison dans un triangle avec une tuile bonus. Les milestones, les marchés et les tronçons de rue, cependant, peuvent être construits sur les bords et les coins du triangle. La tuile bonus reste alors simplement en place et pourra être ramassée lors d'une action de construction plus tard .

Les tuiles bonus donnent des points de victoire supplémentaires et comptent pour le score final (ils ne donnent jamais d'autres marchandises):

1. Lorsque vous prenez une tuile bonus et la placez sur un travailleur sur votre plateau joueur, vous gagnez immédiatement 1 point de victoire sur la piste de score.

2. Chaque fois qu'un travailleur avec une tuile bonus produit une marchandise, vous recevez cette marchandise et en plus 1 point de victoire.

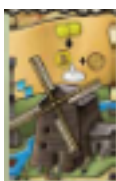
Exemple: Philipp déplace son pion du carrier avec le 1 pour le bûcheron avec le 5. Cela lui donne comme d'habitude 3 cubes de bois. Il gagne également 1 point de victoire pour la tuile bonus bûcheron qu'il traverse dans son mouvement.



3. A la fin du jeu, un décompte final a lieu dans lequel des points de victoire sont attribués pour des majorités dans les différentes catégories de travailleurs (carriers, bûcherons, etc.) Au cours de cette notation, la tuile bonus augmente la valeur du travailleur sur lequel il est placé (voir la section «Fin de partie»).

Important: Si vous couvrez une case travailleur sur lequel une tuile bonus est placée, le jeton bonus est retiré du jeu!

LE MOULIN



Lorsque vous déplacez votre pion sur le moulin, vous pouvez alimenter un certain nombre de marchés libres avec 1 sac de farine chacun.



Pour alimenter un marché, vous devez retourner 2 cubes de céréales dans la réserve général. Cela vous donne 1 tuile sac de farine que vous devez mettre immédiatement sur un marché libre de votre choix.

Important: Les places de marché sur lesquels il existe déjà un sac de farine ne peuvent être alimentées à nouveau pour le reste de la partie.

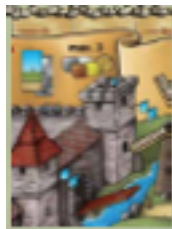
Alimenter un marché, vous donne immédiatement:

- a) un point de victoire égale à la somme de 2 nombres à découvert de votre choix qui sont directement adjacents au marché alimenté et
- b) 1 pièce de monnaie de la réserve générale.

Exemple: Philippe retourne 2 cubes céréales dans la réserve. Il prend alors une tuile sac de farine et la met sur un marché libre de son choix. Il y a 4 chiffres non couverts directement adjacents au marché. Philipp peut choisir 2 d'entre eux. Il choisit le "3" et "4". Par conséquent, Philipp gagne 7 points de victoire. Il reçoit également 1 pièce à partir de la réserve.

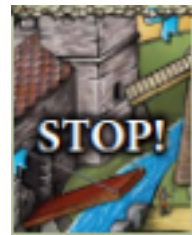


LE CHÂTEAU



Vous devez toujours vous arrêter sur le château.

Si vous avez accumulé trop de marchandises, vous devez remettre une ou plusieurs d'entre elles sur le seigneur du château. Il exige également que vous placiez un de vos travailleurs à son service.



Ainsi, sur le château, vous avez toujours 2 choses à faire:

1 Réduire les marchandises à un maximum de 3

Si vous avez plus de 3 marchandises (y compris les pièces de monnaie), vous devez réduire leur nombre à un total de 3 et remettre le reste dans la réserve.

2 Couvrir 1 travailleur

Vous devez couvrir une de vos cases travailleurs avec une tuile de couverture. (Cela doit être un travailleur - pas une case d'emploi vide et pas une autre tuile de couverture)

Exception: Si vous avez seulement un total de 2 cases de travailleurs à gauche, vous n'avez pas à couvrir l'une d'elles.



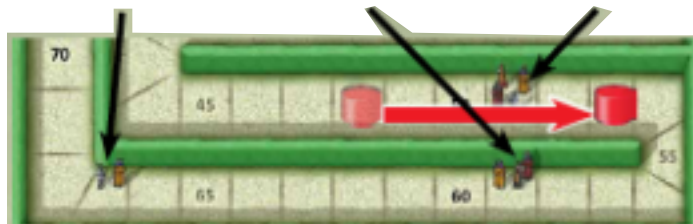
FIN DU JEU

La fin du jeu est déclenché dès que le pion de score d'un joueur atteint ou dépasse la case cible sur la piste de score. La case cible dépend du nombre de joueurs:

- à 2 joueurs
la case 67

- à 3 joueurs
la case 59

- à 4 joueurs
la case 51



Le joueur qui a déclenché la fin doit terminer son tour dans son intégralité. C'était son dernier tour de la partie. Ensuite, chacun des autres joueurs a un tour de plus. (A son tour, tous les joueurs doivent déplacer leur pion deux fois.) Cas particulier: Quand un joueur achète la tuile dernier travailleur du display général, il déclenche la fin de la partie de la même manière que s'il avait atteint la case cible .

Une fois le jeu terminé, le score final a lieu. Les points de victoire sont attribués pour des majorités dans les 5 catégories de travailleurs.

Chacune des 5 catégories de travailleurs est marqué séparément: carriers, bûcherons, travailleurs de sable, producteurs de céréales et monnayeurs. Pour chaque catégorie, vérifier quel joueur a le plus de valeur totale sur son plateau joueur:

Chaque travailleur de ce type a une valeur de 1.
Chaque travailleur de ce type qui est placé sur une tuile bonus a une valeur de 2.

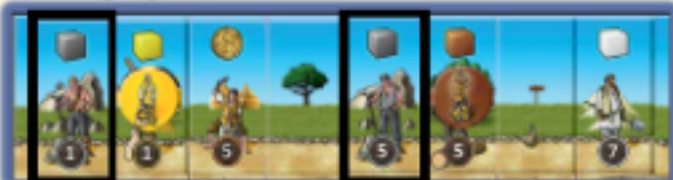
Le joueur avec la plus haute valeur totale d'une catégorie gagne 5 points de victoire. Dans le cas d'une égalité, chacun des joueurs à égalité gagne 2 points de victoire. Si tous les joueurs ont la même valeur totale dans une catégorie, cette catégorie n'est pas marqué.

Exemple: score final pour les carriers

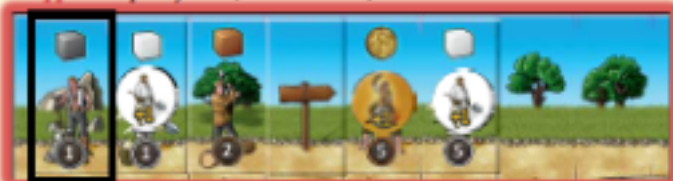
Martina a 1 carrier avec une tuile bonus (valeur totale = 2).



Dirk a 2 carriers (valeur totale = 2).



Philipp a 1 carrier (valeur totale = 1).



Puisque Martina et Dirk ont la même valeur totale dans la catégorie carrier, ils gagnent 2 points de victoire.

Les autres catégories de travailleurs sont marqués de la même manière.

Remarques générales et cas spéciaux:

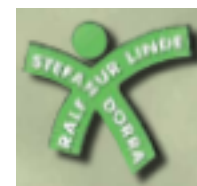
- Les 5 types de marchandises (y compris les pièces de monnaie) ne sont pas limités: S'il n'y a pas assez de marchandises de ce genre dans la réserve, utiliser d'autres composants comme substitut.
- Pour couvrir des cases de travailleurs, plusieurs couches de tuiles et de tuiles de couverture de travailleurs s'empilent sur les plateaux des joueurs. Vers la fin du jeu, la réserve peut manquer de tuiles de couverture. Dans ce cas, essayez de réduire les couches sur vos plateaux joueur sans modifier les espaces qui peuvent être vus d'en haut. Utilisez les tuiles de travailleurs face cachée que vous avez retirées de la boîte.

Le reste des composants sont limités:

- Vous ne pouvez construire que le nombre de tronçons de rues, de maisons et de places de marché qu'il y a dans la réserve.
- Dès que les 12 marchés sont construits et livrés avec des sacs de farine, aucun joueur ne peut fournir un autre marché pour le reste de la partie.
- Lorsque la dernière tuile travailleur est achetée du display général, le jeu se termine (voir la section «Fin de partie»).

Credits

Authors: Stefan Dorra and Ralf zur Linde
Illustrations: Klemens Franz
Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz
Rule book revision: Neil Crowley
Box design: Hans-Georg Schneider



Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de



Distribution: Pegasus Spiele
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

