

Mi Tierra

Nueva Era

Créé par

Alberto Abudinen & Diego Benavente

INTRODUCTION

Le soleil se lève sur les montagnes. Un coq chante au village, réveillant les fermiers endormis. Mais vous êtes déjà debout, prêt à profiter de ce nouveau jour. Loin du vacarme de la ville, vous avez acheté une bonne terre avec une petite grange et un verger. Toutes vos possessions... Sans compter le courage qui vous anime pour transformer cette terre encore sauvage en cultures et pâturages. D'autres se sont installés dans le voisinage mais vous avez à cœur de prouver que vous valez mieux. Saurez-vous anticiper les caprices du marché avec les fruits de votre labeur? Trouverez-vous un accord avec les usines locales pour faire des produits plus élaborés? Peut-être même remporter un rodeo? Tout dépend de vous maintenant. Ne ménagez pas vos efforts et vous pourriez devenir le propriétaire terrien le plus riche. Vous pourrez alors dire "Cette terre est MA TERRE!"

Mi Tierra est un jeu de placement d'ouvrier et gestion de ressource pour 2-6 joueurs. Chacun gère sa propre ferme, achetant et récoltant des produits agricoles, élevant des animaux, collaborant avec les usines, participant aux rodéos, vendant des marchandises au marché... pour devenir le plus fortuné de la région.

Le jeu se joue en 7 tours, chacun divisé en 3 phases. A la fin de la partie, le vainqueur sera le joueur le plus riche. Non seulement par l'argent gagné en 7 tours mais aussi les bonus de fin de partie.



Mise en place

Turn Marker and Event Cards

Countryside (Areas 1 to 6)

- Placez le plateau principal au centre de la table.
- Placez les tuiles Enclos dans la zone 1.
- Placez les jetons Plants (pomme, blé et raisin) dans la zone 2.
- Placez les jetons Vache dans la zone 3.
- Placez les jetons Mouton dans la zone 4.
- Placez un ouvrier de chaque joueur dans la zone 5.
- Placez les jetons Poulet dans la zone 6.

Mélangez les cartes Événement, révélé près du marqueur de tour (en haut du plateau) et les cartes Événement, en pile, face caché.

Components

- 30 ouvriers (5 par joueur)
- 6 marqueurs de richesse (1 pour chaque joueur)
- 6 marqueurs d'ordre du tour (1 par joueur)
- 2 des
- 10 cubes bleus Eau
- 39 animaux (5 chevaux, 10 vaches, 12 moutons et 12 poulets)
- 23 plants (9 pommes, 7 blés et 7 raisins)
- 12 jetons Enclos
- 32 tuiles Progrès et Techniques (19 formant le paquet A et 13 le paquet B)
- 60 cartes Marchandises
- 12 cartes Événement
- 44 cartes Marché (20 pour le paquet de cartes A, 16 pour B, et 8 pour C)
- 6 plateaux individuels
- 1 plateau de jeu principal

Countryside Markets (area 15)

- Mélangez séparément chaque paquet de cartes de Marché (A, B et C). Révélez 4 cartes du paquet A (6 cartes à 5 ou 6 joueurs) et placez-les face visible dans la zone des marchés. Le paquet B servira au tour 5. Les cartes C sont utilisées pour les marchés de ville (voir la zone 16, à droite).
- Séparez les cartes Marchandises par genre et placez-les près du plateau.

City Markets (area 16)

Placez 4 cartes de Marché de villes, à droite du plateau, et les cartes C de la partie.



élez-en une et placez-la
du plateau). Ce sera
ur. Placez à côté le reste des
ée.

City (Areas 7 yo 9)

- Placez les cubes Eau près du moulin à eau (zone 7).
- Mélangez séparément les paquets A et B des tuiles Progrès et Techniques. Placez 4 tuiles du paquet A dans les emplacements prévus de la zone 8 et mettez le reste des tuiles, face cachée, en pile près du plateau. Le paquet de tuiles B servira à partir du tour 5.
- Placez les Chevaux dans la zone 9.

City (Areas 10 to 13)

- Fabriques
- Usines

Player Setup

Chaque joueur commence la partie avec:

- 1 ferme (plateau individuel).
- 1 marqueur d'ordre du tour. Le premier joueur place son marqueur sur le premier espace de la piste, le second sur l'espace suivant et ainsi de suite.
- 1 marqueur Richesse. Placez-le sur la piste de richesse bordant le plateau de jeu. Le premier joueur place son marqueur sur 10 pesos, le second sur 11 pesos et ainsi de suite. Tout joueur qui commence avant vous partira avec moins d'argent.
- Le nombre d'ouvriers que vous aurez au début de la partie dépend du nombre de joueurs. 2-3 joueurs = 4 ouvriers; 4 joueurs = 3 ouvriers; 5-6 joueurs = 2 ouvriers. Placez vos ouvriers dans votre ferme.

Sector IV-17 Rodeo

Le rodéo sera disponible lors des tours 2, 5 et 7, comme indiqué sur le compte-tour (ou suite à une carte Événement).

é "C", face visible, sur la zone des
du marché noir. Retirez les autres

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 1/2 | 1/2 | 1/2 | 2/4 |
| 1/3 | 2/3 | 2/4 | 6/- |
| 6/- | 6/- | 7/- | 9/- |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | |

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| | | |
| | | |
| | | |

2x = 1x

2x = 1x

3x = 1x

2x + 1x = 35 +

2x + 2x = 35 +

Initial Resources

Dans le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur choisit deux ressources différentes (semence de pomme, blé ou raisin, barrière, vache, mouton, poulet) et les place dans sa ferme. Chacun doit choisir une combinaison différente.

Quand chaque joueur a choisi ses ressources, le jeu peut commencer. Une partie dure 7 tours, chacun composé de trois phases: Maintenance, Placement des Ouvriers, Activation des Ouvriers.

Phase I : Maintenance

On passe cette phase lors du premier tour.
Au début du tour:

1. Avancez le marqueur de tour d'un espace vers la droite. S'il atteint le n°5, commencez à utiliser les paquets de cartes B au lieu des paquets A de départ:

- Retirez du jeu toutes les cartes Marché A (en jeu ou en pioche). Vous pouvez les ranger dans la boîte.
- Retirez de même toutes les tuiles Progrès et Techniques A ainsi que toutes les tuiles A encore sur le plateau de jeu.

2. Révéler une carte Événement. Lors des 4 premiers tours, activez l'effet du haut de la carte. Lors des tours 5, 6 et 7, activez l'effet de la partie basse. Cet effet sera actif pour la totalité du tour. Pour plus de détails quant aux effets des Événements, consultez la section des effets à la fin du livre de règles.

3. Déterminez l'ordre du tour selon la position des joueurs sur la piste de richesse. Le joueur en dernière position (celui avec le moins d'argent) sera le premier dans l'ordre du tour, le second moins riche en second et ainsi de suite. Si deux joueurs sont à égalité, ils conservent leurs positions relatives.

4. Retirez toutes les cartes Marché de la rangée du bas des Marchés locaux (vous pouvez les remettre dans la boîte).

5. Déplacez les cartes Marché avec une icône de flèche vers la rangée du bas.

6. Révélez de nouvelles cartes Marché jusqu'à avoir 4 marchés dans les deux rangées supérieures (6 marchés à 5 ou 6 joueurs).

7. Retirez tous les Progrès et Techniques qui n'ont pas été achetés au tour précédent, puis révélez quatre nouvelles tuiles pour remplir les espaces prévus sur le plateau de jeu.

IMPORTANT: Rappelez-vous que, à partir du tour 5, vous utilisez les cartes B à la place des cartes A!

Phase II: Worker Placement

Le 1er joueur dans l'ordre du tour commence. Ce joueur place un de ses ouvriers sur n'importe quelle Roue de Chariot inoccupée du plateau de jeu, sur les Progrès et Techniques ou sur sa ferme (plateau individuel). Le joueur suivant place à son tour un de ses ouvriers, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé un ouvrier. Le premier joueur place alors son second ouvrier et le processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs ouvriers.

Ressources de départ



Marqueur de tour



Exemple: Carte Marché B



Marchés de campagne



Secteur des améliorations



Piste d'ordre du tour



Vous pouvez placer un Ouvrier sur une Roue de Chariot libre dans la même zone où vous avez précédemment placé un Ouvrier si vous souhaitez bénéficier de l'action associée plus d'une fois lors du tour.

Si vous souhaitez acheter un Progrès et Techniques, placez un Ouvrier sur une des cinq positions disponibles (image à droite): soit entre une paire de tuiles Progrès soit au centre des quatre. Vous pourrez seulement acquérir une des tuiles Progrès que votre Ouvrier "touche". Les acquisitions se font dans l'ordre du tour. Le prix à payer dépend du nombre de tuiles que vous Ouvrier "touche" quand vous achetez le Progrès qui vous intéresse.

Si vous voulez vendre au Marché local, ou profiter du marché noir, vous devez placer un ouvrier sur une des 6 Roues de Chariot à gauche des étals. N'oubliez pas que les Ouvriers seront activés du haut vers le bas, et que les "dernières" Roues vous permettent deux actions au lieu d'une.

Chaque marché de ville (les marchés avec la lettre C) peut être utilisé une fois seulement par partie. Pour utiliser un marché de ville, placez un Ouvrier sur la Roue de Chariot en-dessous de la carte. Après usage, les marchés de ville n'étant pas remplacés, l'espace restera vide. En ville, c'est premier arrivé, premier servi!

Dans votre ferme, les Ouvriers peuvent être placés sur les espaces entre deux plantations pour produire une ressource. Si les deux plantations sont du même type, cet Ouvrier récoltera deux ressources, une pour chaque plantation. Si les plantations sont différentes, l'Ouvrier ne peut faire qu'une récolte, d'une seule des ressources: à vous de choisir laquelle sera récoltée. Note: seules les plantations irriguées peuvent produire des ressources.

Phase III: Worker Activation

Les Ouvriers sont activés en suivant l'ordre indiqué sur le plateau de jeu: commencez par la Forêt; suivez la rivière, du haut vers le bas; puis en ville, en suivant la route du haut vers le bas; continuez avec les fermes des joueurs et, enfin, les marchés et le rodéo, de la gauche vers la droite du plateau de jeu.

En général, les joueurs peuvent réaliser simultanément les actions d'une même zone. Si l'ordre importe, les Ouvriers sont activés selon l'ordre de leur placement, de la gauche vers la droite. Les exceptions sont détaillées dans la description de chaque zone (exemple: Marchés locaux, Progrès et Techniques). Quand vous activez un Ouvrier, retournez cet Ouvrier dans votre réserve.

Countryside (areas 1 – 6)

Les activations se font en suivant le cours de la rivière, du haut vers le bas (de la zone 1 jusqu'à la zone 6)

1. La Forêt. Chaque Ouvrier placé dans cette zone vous rapporte un Enclos que vous pouvez placer dans votre ferme pour recouvrir deux espaces disponibles. Vous pouvez recouvrir des cultures et des étables mais celles-ci seront perdues. Seuls des animaux du même type peuvent partager un Enclos.

2. La Serre. Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, vous pouvez prendre une plante de Pomme, Blé ou Raisin. Plantez-le immédiatement dans votre ferme sur un des espaces prévus. Chaque plante occupe un espace.

Ordre du Tour



Emplacements possibles pour les



Positionnement pour les Marchés



Marchés de ville



Forêt



Greenhouse



3. L'étable

Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, lancez le dé indiqué pour déterminer le nombre de Vaches obtenu (1 ou 2). Si vous avez plus de vaches que d'enclos disponibles, ou avez besoin de moins de vaches, chaque Vache en trop peut être remplacée par 1 Viande. Rappel: chaque enclos peut accueillir jusqu'à 3 animaux du même type.

4 La bergerie

Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, lancez le dé indiqué pour déterminer le nombre de Moutons obtenu (1, 2 ou 3). Si vous avez plus de moutons que d'enclos disponibles, ou avez besoin de moins de moutons, chaque Mouton en trop peut être remplacée par 1 Viande. Rappel: chaque enclos peut accueillir jusqu'à 3 animaux du même type.

5. La Plaza

Si vous placez un Ouvrier dans cette zone (il n'y a pas besoin d'en placer deux, vous avez besoin de visiter cette zone une fois par partie), vous pouvez recruter votre dernier Ouvrier. Le coût de recrutement est le double du nombre d'Ouvriers qui attendent d'être recrutés (1 de chaque couleur au début de la partie). Si deux joueurs activent la plaza durant le même tour, les deux paient le même prix. Exemple: au début d'une partie à quatre joueurs, si deux joueurs placent un Ouvrier sur la Plaza, chacun devra payer 8 pesos pour recruter l'Ouvrier de sa couleur.

Prenez l'Ouvrier de votre couleur et ajoutez-le à votre réserve, puis reculez votre marqueur de richesse du montant nécessaire.

6. Le poulailler

Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, lancez le dé indiqué pour déterminer le nombre de Poulets obtenu (1, 2 ou 3). Si vous avez plus de Poulets que d'enclos disponibles, ou avez besoin de moins de poulets, chaque Poulet en trop peut être remplacé par 1 Viande. Rappel: chaque enclos peut accueillir jusqu'à 3 animaux du même type.

City (areas 7 – 13)

L'ordre des activations suit la route, du haut vers le bas (de zone 7 à zone 13)

7. Moulin à eau

Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, lancez le dé indiqué pour déterminer le nombre de jetons Eau obtenus (1 ou 2). Chaque jeton Eau obtenu doit immédiatement être placé sur un des deux espaces autorisés:

- comme marqueur d'irrigation entre deux plantations. L'irrigation doit former un chemin depuis votre corps de ferme. Le champ avec une pomme et celui à sa gauche sont considérés irrigués dès le départ.
- ou vous pouvez le placer sur une écurie qui n'a pas déjà un jeton Eau.

L'étable



La bergerie



La Plaza



Exemple: au début d'une partie à quatre joueurs, si deux joueurs placent un Ouvrier sur la Plaza, chacun devra payer 8 pesos pour recruter l'Ouvrier de sa couleur.

Le poulailler



Moulin à eau



L'eau dans la ferme



Sécheresse

Quand un joueur prend le dernier jeton Eau dans la réserve du Moulin, une sécheresse survient. Chaque joueur doit enlever de sa ferme un jeton Eau et le placer dans la réserve du Moulin. Si vous n'avez qu'un jeton Eau (ou aucun) sur votre ferme, vous n'êtes pas affecté par cette sécheresse.

8. Progrès et Techniques

Les Ouvriers dans cette zone sont activés en suivant l'ordre du tour. Le joueur actif choisit une des tuiles qui entourent son Ouvrier et paie 1 peso pour chaque tuile avec laquelle son Ouvrier est en contact (la tuile choisie compte dans le total). Au début de l'activation, chaque Ouvrier est à cheval sur deux tuiles; seul un Ouvrier en position centrale est entouré de quatre tuiles. Reculez votre marqueur de richesse du montant de l'achat. Puis placez la tuile acquise sur un des trois emplacements disponibles dans votre ferme. Si vous avez déjà utilisé les trois emplacements, vous devez poser la nouvelle tuile par-dessus une autre, mais la tuile recouverte n'aura plus d'effet pour le reste de la partie.

Si vous placez plus d'un Ouvrier dans cette zone, vous ne pourrez en activer qu'un seul quand votre tour viendra. Vous devrez attendre que tous les autres joueurs aient activé un Ouvrier pour pouvoir activer votre second.

S'il n'y a plus de tuile entourant votre Ouvrier quand arrive votre tour de l'activer, cet Ouvrier ne peut pas acquérir de tuile. Vous pouvez (et, parfois, devez) retirer votre Ouvrier sans acheter une tuile Progrès et Techniques.

9 Activation du clocher

Pour chaque Ouvrier placé dans cette zone, vous pouvez choisir entre deux effets:

-Regardez les 4 premières cartes du paquet de cartes Marché et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

-Prenez un Cheval et placez-le immédiatement sur une des deux Ecuries disponibles dans votre ferme. Les deux Ecuries individuelles de votre ferme peuvent seulement accueillir un Cheval. Vous pouvez les recouvrir d'un Enclos mais, une fois recouvertes, les Ecuries ne pourront plus entraîner de Cheval.

10. Fabriques - Produits végétaux

Si vous placez un Ouvrier dans cette zone (il n'y a aucun besoin d'en placer deux), vous pouvez produire autant de Farine et/ou de Vin que votre stock de végétaux vous le permet. Vous devrez payer 5 pesos, peu importe combien de produits, ou types de produit, vous obtenez.

Trois Blé retournés dans la réserve vous permettent de produire 1 Farine. Trois Raisin retournés dans la réserve vous permettent de produire 1 Vin. Farine et Vin sont représentés par des cartes. Conservez ces cartes dans votre main. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main.

Améliorations techniques



Le clocher



Petites usines - Produits végétaux



11. Fabriques - Produits d'élevage

Un ouvrier dans cet espace (un seul suffit), peut obtenir des produits élaborés de niveau 2 à partir de vos élevages. Vous pouvez en obtenir autant que vos animaux vous le permettent. Le coût est de 5 pesos quels que soient le nombre et le type de produits fabriqués. Chaque animal peut servir une fois par tour pour obtenir un produit de niveau 2.

Pour 2 Vaches qui n'ont pas produit de Lait durant le tour, vous recevez 1 Lait. Vous recevez 1 Laine pour 3 Moutons qui n'ont pas produit de Laine. Pour 3 Poulets qui n'ont pas donné d'Oeuf, vous recevez 1 Oeuf. Dans les trois cas, vous devez posséder les animaux nécessaires mais vous ne les perdez pas lors de la production. Les unités de Lait, Laine et Oeufs sont représentées par des cartes. Gardez ces cartes en main (il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main).

12 et 13. Usines - Vestes et Desserts / Gâteaux et Chicha

Si vous avez placé un Ouvrier dans cette zone (il ne sert à rien d'en mettre plus), vous pouvez obtenir autant des deux types de produits élaborés de niveau 3 que votre réserve de produits vous le permet.

12. Gagnez 35 pesos et une Veste chaque fois que vous retournez dans la réserve 4 Laine. Gagnez 35 pesos et un Dessert chaque fois que vous retournez en réserve 2 Oeuf et 1 Farine.

13. Gagnez 35 pesos et un Gâteau à chaque fois que vous retournez en réserve 2 Lait et 1 Farine. Gagnez 35 pesos et une bouteille de Chicha chaque fois que vous retournez en réserve 2 Pomme et 2 Vin.

Avancez votre marqueur de richesse du montant gagné. Les Veste, Dessert, Gâteau et Chicha sont représentés par des cartes. Conservez ces cartes dans votre main jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

14. Your Farm

Les joueurs activent leur Ferme en suivant l'ordre du tour. Mais chaque joueur décide dans quel ordre accomplir les différentes options disponibles dans sa Ferme. Pour chaque bien que vous produisez, prenez une carte dans la réserve. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes en main.

Les ouvriers placés près des Champs irrigués:

Un champ est considéré irrigué si un jeton Eau est présent sur au moins un de ses côtés. Le verger (représenté par une pomme sur le plateau) est toujours irrigué. Si vous placez un champ à sa gauche, il sera aussi irrigué. Un champ qui n'est pas irrigué ne produit rien, même avec un ouvrier dessus.

Pendant la phase d'activation, un champ irrigué avec un Ouvrier à côté produira 1 ressource. Un ouvrier placé entre deux champs irrigués produira deux ressources, une par champ, si les deux champs sont du même type. Si les champs sont différents, vous devrez choisir lequel produira une ressource.

Vous pouvez rendre un jeton Eau (remis au Moulin) pour intensifier la culture et doubler l'efficacité d'un Ouvrier (ex: 4 ressources sur 2 champs identiques). Ce jeton doit se situer à l'extrémité d'une des branches de votre système d'irrigation (vous ne pouvez pas l'enlever du milieu d'une ligne d'irrigation). Vous pouvez sacrifier celui qui irrigue le champ à intensifier.

Fabrique - Produits d'élevage



Exemple: si vous disposez d'un Progrès qui permet aux Vaches de votre ferme de produire du Lait, ces Vaches ne peuvent pas en plus produire du lait à l'Usine.

Usine.



Exemple: Si un joueur paie 1 Eau pour doubler la production d'un Ouvrier placé entre deux pommeraies, cet Ouvrier récoltera 4 Pomme au lieu de 2 normalement. N'oubliez pas que ces champs doivent être irrigués.

Note: un Ouvrier dans la ferme ne peut jamais récolter plus de 4 ressources lors d'un tour. Si vous possédez un Progrès qui permet à un Ouvrier de cultiver 3 plantations adjacentes, payer 1 Eau ne permettra pas de récolter six fois mais seulement

Progrès et Techniques

Ils peuvent être activés dans n'importe quel ordre. Ils ne nécessitent pas d'ouvrier. Plus de détails page 11.

Dressage équestre

Si vous avez un Cheval dans une écurie sur laquelle vous avez placé un cube Eau, vous pouvez défausser une carte Pomme pour faire gagner un niveau à votre Cheval (nécessaire pour participer à un rodéo). Vous pouvez aussi faire gagner deux niveaux à votre Cheval. Pour cela, vous devez défausser deux cartes Pomme ET retirer le cube Eau de l'étable où s'entraîne le Cheval. Remettez le cube Eau dans la réserve du Moulin.

Markets and Rodeo (areas 15 – 17)

15. Marchés locaux

Les ouvriers sont activés du haut vers le bas. Un ouvrier effectue toutes les actions disponibles puis l'ouvrier suivant est activé. Les ouvriers des deux premiers emplacements peuvent réaliser une transaction sur un marché public. Les ouvriers des 3ème et 4ème espaces peuvent réaliser deux transactions sur les marchés publics. Les ouvriers des 5ème et 6ème espaces ont aussi le droit à deux transactions mais le joueur peut choisir de réaliser ces actions via les marchés publics ou au marché noir. Un ouvrier peut réaliser moins de transactions qu'autorisé si le joueur le décide.

Pour chaque transaction effectuée dans un marché public, vous devez remettre dans la réserve les biens et/ou animaux requis. Avancez immédiatement du montant de la vente votre marqueur sur la piste de Richesse. Défaussez ensuite la carte Marché utilisée. Si la carte Marché était dans une des deux premières colonnes, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte du paquet. Pour chaque transaction effectuée au marché noir, vous pouvez vendre ou acheter 1, 2 ou 3 produits du même type. Les prix de vente/achat du marché noir sont indiqués en bas du plateau de jeu.

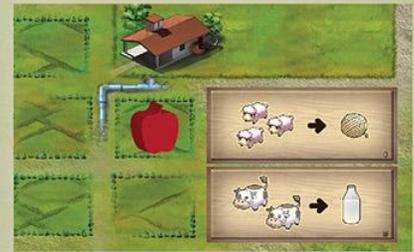
16. Marchés de ville

Les joueurs avec un ouvrier sur un des Marchés de ville (avec la lettre C) peuvent satisfaire la demande exprimée. Pour satisfaire une demande, vous devez retourner dans la réserve les biens indiqués et vous pouvez immédiatement avancer sur la piste de richesse. Puisque un seul ouvrier peut être placé par carte, les joueurs peuvent satisfaire les demandes simultanément. Une fois cela fait, prenez la carte que vous garderez jusqu'à la fin de la partie. N'oubliez pas que ces marchés ne sont pas remplacés lors de la phase de maintenance: premier arrivé, premier servi!

17. Rodéo

Le rodéo est seulement activé lors des tours 2, 5 et 7, comme indiqué sur la piste des tours. Le rodéo sera activé immédiatement pour chaque joueur qui souhaite y participer, il n'y a donc pas de Roue de chariot où placer les ouvriers. Quand le rodéo est activé, chaque joueur, dans l'ordre du tour, décide ou non de concourir et s'il y va avec 1 ou 2 Chevaux (il y a seulement deux écuries dans les fermes). Seuls des Chevaux peuvent participer.

Améliorations Techniques



Ecurie



Marché de campagne



Marchés de ville



Rodéo



Le vainqueur d'un rodéo sera le joueur qui présente le Cheval de plus haut niveau, la seconde place ira au Cheval de second plus haut niveau et ainsi de suite. Il est possible que deux chevaux d'un même joueur remportent un prix.

Le vainqueur reçoit le nombre de pesos indiqué au-dessus de la piste des tours. La seconde place reçoit la moitié de cette somme, arrondie à l'inférieur. La 3ème place gagne la moitié de la 2nde place, arrondie à l'inférieur. Et ainsi de suite.

En cas d'égalité, ajoutez les récompenses des places correspondantes et répartissez ce total entre les joueurs ex-aequo, en arrondissant à l'inférieur. Exemple: lors du premier rodéo, 2 joueurs sont à égalité pour la seconde place. Le vainqueur du rodéo ayant reçu 15 pesos, le 2nd devrait recevoir 7 pesos et le 3ème 3 pesos. Chacun des joueurs à égalité recevra donc 5 pesos (7 + 3 divisé par 2).

Il y a 3 rodéos dans une partie normale mais les cartes Evénement peuvent augmenter ou diminuer le nombre de rodéos d'une partie. La dotation de chaque rodéo va en augmentant, comme indiqué sur la piste des tours. Le rodéo du tour 2 rapporte 15 pesos, celui du tour 5 rapporte 20 pesos et celui du tour 7, 25 pesos. La dotation des rodéos activés par des cartes Evénement est indiquée sur la carte. Si une carte Evénement active un rodéo au tour 2, 5 ou 7, il n'y aura qu'un rodéo lors du tour et le prix pour la 1ère place sera celui indiqué sur la piste des tours +5 pesos (calculez les autres places selon la récompense du 1er).

Les vainqueur et second d'un rodéo remportent aussi un bonus: le vainqueur reçoit deux végétaux de niveau 1 de son choix (Pomme, Blé, Raisin) ou deux animaux de la réserve (Vache, Mouton, Poulet). Le second reçoit un végétal de niveau 1 ou un animal de son choix. En cas d'égalité, tous les propriétaires des chevaux ex aequo reçoivent le bonus de la 2nde place. Les autres joueurs ne reçoivent aucun bonus.

Après le rodéo, remettez le Cheval gagnant dans la réserve. Le second revient au niveau 1 (s'il était déjà au niveau 1, rien ne se passe). Tous les autres participants diminuent leur niveau de moitié, arrondi au supérieur (niveau 3->niveau 2).

END OF THE GAME

La partie s'arrête après le rodéo du tour 7. A l'argent gagné pendant la partie, chaque joueur doit ajouter, dans l'ordre:

les lots de produits de niveau 3

Chaque produit peut faire partie d'un seul lot

Produits identiques: un produit seul vaut 0, deux valent 4, trois rapportent 9, quatre produits valent 15 et cinq, 22. Chaque produit identique en plus doit être utilisé pour un autre . lot

Produits différents: un produit seul vaut 0, deux produits différents rapportent 10, trois valent 25. Vous gagnez 50 si vous avez les quatre.

Prime des Progrès et Techniques B

Les Progrès et Techniques du paquet de cartes B vous rapportent une prime si vous remplissez les conditions stipulées sur la carte.

Produits invendus

Enfin, vous pouvez vendre tous les produits de niveau 1 et 2 encore dans votre stock à la moitié du prix offert par le marché noir (arrondi au supérieur).

Le joueur qui est en tête sur la piste de richesse est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes de niveau 3 l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire revient au joueur avec le cheval de plus haut niveau (après les effets du rodéo!).

Partie standard avec 3 rodéos



Exemple: trois joueurs inscrivent un Cheval lors du 1er rodéo qui rapporte 15 pesos au vainqueur. Le 1er remporte donc 15 pesos, le second recevra 7 pesos et le troisième touchera 3 pesos.

Produits de niveau 3



Produits de niveau 1 et 2



Cartes Progrès et Techniques



Elevage de mouton: si vous avez au moins 3 Moutons, vous gagnez un Mouton.



Chicken Breeding: Elevage de Poulet: si vous avez au moins 3 Poulets, vous gagnez un Poulet.



Elevage de Vaches: si vous avez au moins 2 Vaches, vous gagnez une Vache.



Cave à vin: rendez 3 Raisin et recevez 1 Vin.



Tondeur : si vous avez au moins 3 Moutons, ils produisent 1 Laine . Vous ne perdez pas les Moutons.



Basse-cour: si vous avez au moins 3 Poulets, ils produisent 1 Oeuf. Vous ne perdez pas les Poulets.



Laiterie: si vous avez au moins 2 Vaches, elles produisent 1 Lait. Vous ne perdez pas les Vaches.



Moulin: rendez 2 Blé pour recevoir 1 Farine ou rendez 5 Blé pour recevoir 2 Farine.



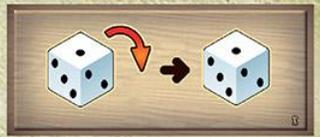
Tondeuse : 2 Moutons produisent 1 Laine (vous devez avoir le Tondeur, ceci remplace la tuile Tondeur).



Tracteur: un Ouvrier peut exploiter 3 champs orthogonalement connectés (au lieu de 2).



Banque: chaque tour, vous recevez 3 pesos quand votre ferme est activée (zone 14).



Études: vous pouvez relancer un dé chaque tour. Vous devez garder ce nouveau résultat.



Assureur: pendant la partie vous ne serez pas affectés par les événements négatifs.



Végétarien: gagnez 2 pesos par carte végétal (pomme, blé, raisin). Gardez les cartes.



Eleveur: +\$2 par animal dans votre ferme, sauf Chevaux. Gardez les animaux.



Collectionneur: +\$2 par carte du niveau 3 (gâteau, dessert, veste, chicha).



Inventeur: +\$2 pour chacun de vos Progrès (y compris celui-ci et les Progrès couverts).



Vétérinaire: +\$13 si vous avez les quatre types d'animaux dans votre ferme. Gardez les animaux.



SemEUR: +\$10 si vous avez les trois types de plantations dans votre ferme.



Porteur D'eau: +\$10 si vous avez au moins 4 cube Eau dans votre ferme.



Rentable: par 15 pesos marqués sur la piste de richesse, avancez d'1 pesos.



Marchand: +\$3 pour chaque carte du marché de la ville en votre possession



Entraîneur: gagnez 4 pesos pour chacun de vos chevaux.

Tous les Progrès B rapportent un bonus en pesos à la fin du jeu.

Types de marchés



Marché simple:

Ces marchés achètent un seul type de produit, en quantité maximum X, chacune au prix indiqué sur la carte.

Exemple: chaque Vache se vend 6 pesos. Vous pouvez



Achat en lot:

Ces marchés achètent une combinaison de produits et paient le montant indiqué sur la carte pour le lot.

Exemple: 3 Pommes et 1 Farine sont vendues pour 15 pesos.



Marché de gros:

Vous pouvez vendre vos cartes de ressource pour 3 pesos l'unité et vos animaux pour 4 pesos chaque.

VARIANTS

Variante pour 2 joueurs

Dans les zones 1 – 6, 7 et 9, une seule Roue de Chariot est disponible pour les Ouvriers. Mais un joueur peut utiliser la seconde Roue (plus floue) s'il y place 2 Ouvriers. Exemple: si un joueur a placé un Ouvrier dans la Basse-Cour, son adversaire (ou lui-même) peut utiliser la seconde Roue en plaçant d'un coup 2 Ouvriers. Chaque fois que vous révèlez un nouveau Marché de campagne, décalez ceux en place de façon à savoir lesquels sont les plus anciens. Lors de la Phase de Maintenance, retirez les 2 cartes les plus anciennes, décalez les Marchés et ajoutez-en 2 nouveaux.

Variante pour 6 joueurs

Si les deux Roues de Chariot d'une zone du plateau sont occupées, un joueur peut placer un Ouvrier comme s'il y avait une troisième Roue. Toutefois, ce joueur devra placer 2 ouvriers à la fois sur cette imaginaire 3ème Roue. Il n'y a pas de 4ème Roue.

Plus rapide, moins de hasard

Pour des parties plus rapides, et moins dépendantes du hasard, vous pouvez jouer sans les dés. Dans ce cas, les Ouvriers en zone 3 obtiendront toujours 1 Vache; ceux en zone 4, deux Moutons; en zone 6, deux Poulets; et en zone 7, 1 Eau. De plus, lors du 1er tour, quand vous révèlez la carte Événement qui s'applique, révèlez aussi une seconde carte. Ce second Événement s'appliquera au second tour. Lors des tours suivants, retirez la carte Événement qui vient de servir, déplacez la carte Événement en attente vers la gauche et révèlez une nouvelle carte Événement que vous poserez à droite. De cette façon, toute la partie, deux cartes Événement seront toujours visibles: celle active pour le tour et celle qui s'appliquera au tour suivant. Les joueurs peuvent ainsi anticiper et mieux planifier leur stratégie!

Jeu simplifié

Pour un jeu plus simple, n'utilisez pas les zones 7, 8, 16, 17 et n'utilisez pas les cartes Événement. Passez la phase des rodéos et, si une carte d'Amélioration B (ou n'importe quoi d'autre) mentionne Chevaux ou Eau, remplacez cette carte par une autre.

EVENT EXAMPLES



Jour férié: Il y a un rodéo à la fin du tour avec un prix de 20 pesos. S'il y a déjà un rodéo prévu ce tour, seul le rodéo prévu a lieu, mais le 1er prix est augmenté de 5 pesos (et les autres prix sont ajustés en conséquence).



Grève: un de vos Ouvriers refuse de travailler ce tour..



Taxes: A la fin du tour en cours, par \$10 marqués sur la piste de richesse, reculez de 1 peso.



Remise usine: payez 2 pesos de moins pour utiliser les services d'une Fabrique (\$3 au lieu de \$5).



Forte demande: recevez 1 pesos de bonus pour chaque Blé et/ou Poulet vendu ce tour au Marché (pas au Marché Noir).



Vol de bétail: à la fin du tour, perdez deux animaux de votre choix (Poulet, Mouton, Vache, Cheval).



Fluctuation du marché: les Veste, Chicha, Gâteau et Dessert se vendent \$42 (augmentation de 7 pesos).



Pluie: chaque joueur, dans l'ordre du tour, prend un cube Eau du moulin. Si cela vide la réserve, les règles de sécheresse s'appliquent normalement (p7). Reprenez ensuite la distribution d'Eau.



Rotation des cultures: à la fin du tour, rendez un plant (de votre choix).



Printemps: si vous avez au moins 2 Vaches, 3 Poulets, et/ou 3 Moutons dans votre ferme, recevez un autre animal du même type. Cet animal est en plus de celui que vous recevez pour vos Progrès et Techniques.



Subvention: le joueur qui est en dernier à la fin du tour avance de 7 cases sur la piste de richesse. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-aequo reçoivent la subvention.

Designers: Alberto Abudinen & Diego Benavente (www.jck.cl)

Co-Designer: Ketty Galleguillos

Editorial: Aldebarán Games (www.aldebarangames.cl) , Gdm Games (<http://guerrademitos.com>)

Illustrators: Cristian González, AKA Chamán and Alberto Abudinen

Spanish Rules Editing: Ketty Galleguillos (www.jck.cl)

English Rules Editing: Nathan Morse

Contributors: Felipe Abarzúa, Ariel Claire, Fernando Cereceda, Felipe Budinich, Franco Ramorino, Carlos Infante, Anotonia Browne, Ariel Bol, José Manuel Ramírez, Patricio Petersen, Florencia Benavente, Ron Halliday, Daniel Brown, Paco Tang