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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Glen More II
Chronicles

12+ 2-4 90-120

Règle du Jeu

1. Prenez une Tuile.

Contrairement à la plupart des autres jeux, il n'y a pas d'ordre de jeu fixe dans une partie de Glen More II : Chronicles. Lors de chaque manche, le joueur actif est toujours celui en dernière position sur le Rondel.

C'est le tour du joueur rouge (en dernière position), il se déplace sur la tuile de son choix et la prend.

2. S'il s'agit d'une Tuile Territoire, ajoutez-la à votre Territoire.

Posez-la en respectant les règles de placement de tuiles.

3. Activez la nouvelle Tuile et toutes les Tuiles adjacentes...

… dans l'ordre de votre choix...

... pour obtenir des ressources et/ou des Points de Victoire, pour déplacer des Écossais, ou pour produire du whisky.

Les ressources sont posées sur la Tuile (jusqu'à 3).

Puis c'est au tour du joueur suivant. Le jaune est désormais en dernière position. Il progresse sur le Rondel et choisit Robert Ier.

4. S'il s'agit d'un personnage, posez un Pion de Clan sur le Plateau de Clan.

Mettez de côté la Tuile Personnage pour le décompte du score (à côté de vos Tonneaux de Whisky et de vos Cartes Lieu Emblématique spéciales)

Poser un Pion de Clan vous fait bénéficier d'effets utiles immédiats ou permanents.

5. Ajoutez des Tuiles au Rondel.

6. Quatre décomptes puis le décompte final ont lieu.

Lorsque la partie se termine, après un nombre variable de tours, le joueur qui a le plus grand nombre de Points de Victoire la remporte.

Histoire

Dans *Glen More II : Chronicles*, chaque joueur dirige un clan écossais depuis les premiers temps médiévaux jusqu'au 19ème siècle, cherchant à étendre son territoire et ses richesses. La réussite de votre clan dépend de votre capacité à prendre les bonnes décisions au bon moment – en cultivant de l'orge pour la production de whisky, en vendant vos marchandises sur divers marchés, en vous alliant aux clans des Highlands ou en prenant le contrôle des lieux emblématiques comme les lochs et les châteaux.

Votre clan aura-t-il une influence importante sur l'histoire écossaise ? Si vous obtenez le plus grand nombre de Points de Victoire (PV), ce sera le cas ! Vous remporterez la partie et votre clan s'élèvera au-dessus des autres. Slàinte mhath !

Aperçu du jeu

- ► Le joueur en dernière position sur le Rondel se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre vers la Tuile de son choix (1a).
- ► La Tuile est prise (1b) et ajoutée au Territoire du clan du joueur (2), s'activant (3) et activant jusqu'à 8 Tuiles adjacentes (ce qui permet la plupart du temps de poser des ressources sur ces Tuiles) ou...
- ► La Tuile Personnage est mise de côté pour le décompte. Elle permet l'activation d'un effet spécial sur le Plateau de Clan.
- ► Ajoutez 1 Tuile ou plus sur le Rondel depuis la pile de Tuiles.
- ► Puis c'est au tour du joueur en dernière position de jouer.
- ► Après avoir vidé chaque pile de Tuiles, une phase de décompte est effectuée.
- ► Après la quatrième phase de décompte, un décompte final est effectué.

Le jeu de base peut être enrichi et le système de jeu changé de plusieurs manières en ajoutant une ou plusieurs **Chroniques** incluses dans la boîte. Pour vos premières parties, nous vous recommandons de vous en tenir au jeu de base.

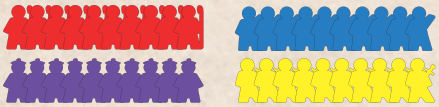
Contenu

1 Rondel

1 Plateau de Clan

Contenu

40 Écossais (10 de chaque couleur)



40 Pions de Clan (10 de chaque couleur)

40 Pièces

1 Dé à six faces (marqués des chiffres 1-1-1-2-2-3)

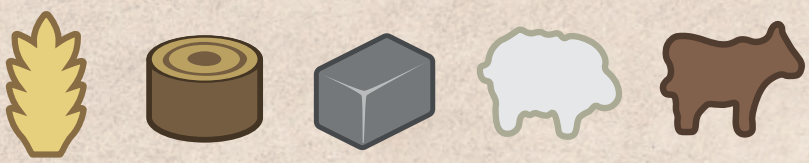
8 **Chroniques** pour enrichir le jeu de base (contenant du matériel supplémentaire)

70 Jetons Points de Victoire répartis ainsi :

20x1PV 15x3PV 15x5PV 15x10PV 5x50PV

90 Jetons Ressources :

20xOrge 20xBois 20xPierre 15xMouton 15xBœuf

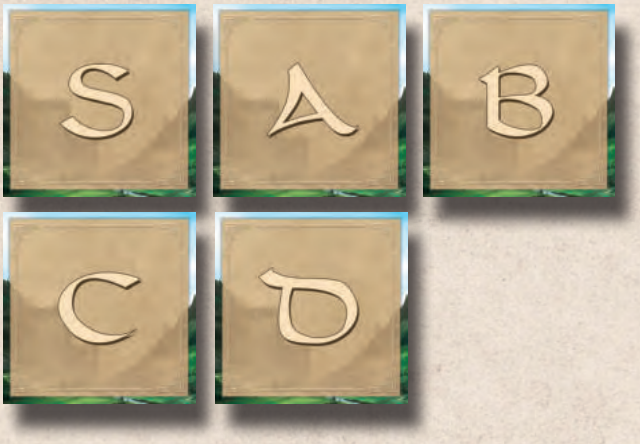


11 Cartes Lieu Emblématique

25xTonneaux de Whisky

4 Tuiles Territoire Initial constituant le Village Initial (à gauche) et le Château Initial (à droite). Pour le bon déroulement du jeu elles sont considérées comme étant deux Tuiles séparées.

5 Tuiles S
(Tuiles de Départ)
14 Tuiles de pile A
17 Tuiles de pile B
17 Tuiles de pile C
17 Tuiles de pile D



1 Tuile David Hume

Note concernant les **Chroniques** :

Chaque Chronique ajoute du matériel et des règles au jeu. Pour faciliter la compréhension, le jeu de base sera entièrement décrit en premier. Chaque Chronique sera décrite en détail à la suite dans ce livret de règles.

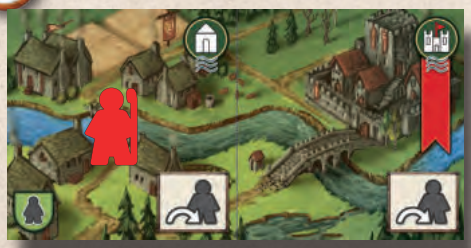
1. Mise en place individuelle

Chaque joueur choisit 1 couleur disponible et reçoit :

- La Tuile Territoire Initial de sa couleur (une double tuile représentant un Village et un Château le long d'une Rivière).
- Tous les Écossais de sa couleur.
- Tous les Pions de Clan de sa couleur.

Posez 1 Écossais sur votre Tuile Village.

1 Territoire Initial du joueur rouge



Écossais

Pièces

Pions de Clan

2. Mise en place centrale

- Posez le Rondel et le Plateau de Clan au centre de la table.
- Placez le matériel suivant près du plateau en tant que réserve commune : les Tonneaux de Whisky, les jetons Ressources (Bois, Pierre, Orge, Mouton et Bœuf), les Pièces et les Points de Victoire.
- Posez les Cartes Lieu Emblématique près du plateau. Nous vous conseillons de placer uniquement les Cartes Lieu Emblématique A face visible au début de la partie, et les Cartes B, C et D seulement lorsque leurs piles respectives sont mises en jeu.

3. Déterminer l'ordre de jeu initial

- Prenez 1 Écossais de chaque joueur et mélangez-les.
- Posez-les aléatoirement sur des cases successives du Rondel.
- Le joueur en dernière position sera le premier joueur, il reçoit 5 Pièces. Les joueurs suivants reçoivent dans l'ordre respectivement 6, 7 et 8 Pièces.

Le Rondel

Piles de Tuiles A à D

Cartes Lieu Emblématique

2 joueurs

Posez le Dé sur la case juste devant le Pion le plus en avant du Rondel.

3 ou 4 joueurs

Le Dé est facultatif pour les parties à 3 ou 4 joueurs (l'utiliser rallonge la durée de la partie). Posez le Dé sur la case juste devant le Pion le plus en avant du Rondel, si vous décidez de l'utiliser.

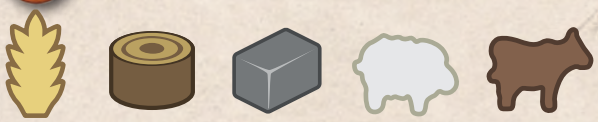
Qu'est-ce que les Chroniques ?

Chaque Chronique est une extension de ***Glen More II : Chronicles*** et ajoute de nouveaux éléments au jeu de base. Si vous êtes un nouveau joueur, vous devriez jouer vos premières parties sans les Chroniques. Vous ajouterez ensuite une seule Chronique pour les découvrir, puis vous pourrez plus tard en combiner deux ou plus. Les Chroniques peuvent être combinées librement.

Commencez par ajouter la première Chronique « Les courses de bateaux-dragons » lorsque vous serez à l'aise avec les mécaniques du jeu de base.

Place du jeu

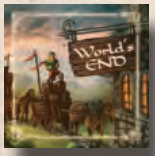
2 **Ressources**



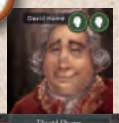
Réserve de Whisky

Points de Victoire

Note : Les ressources, les Pièces, les Points de Victoire et le Whisky sont illimités en nombre. Si vous arrivez à court d'éléments pendant une partie, utilisez un substitut de votre choix. Les Écossais sont limités en nombre.



6 Plateau de Clan



La Tuile *David Hume* est placée à côté du Plateau de Clan.

4. Trier les piles de Tuiles

- ► Séparez et mélangez les 4 piles de Tuiles (marquées de A à D au verso), puis posez-les séparément sur les zones indiquées du Plateau de Jeu, face cachée.
- ► Mettez la Tuile « La Fin » à peu près au milieu de la pile D.

Mise en place d'une partie d'initiation

Pour votre première partie, ou si vous préférez jouer une partie plus courte, nous vous conseillons de placer la Tuile « La Fin » au-dessus de la pile D (plutôt qu'au milieu).

5. Mise en place du Rondel

- ► Prenez les 5 Tuiles de Départ (marquées d'un S au verso) et posez-les face visible devant les Pions (ou le Dé, s'il est utilisé), comme indiqué sur l'illustration.
- ► Remplissez les cases restantes du Rondel avec des Tuiles de la pile A, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ► La dernière case (juste derrière le dernier Pion) reste vide, comme indiqué sur l'illustration.
- ► La mise en place doit donc être dans cet ordre : Pions 1, 2, (3, 4) – (Dé) – Tuiles S – Tuiles A (…) Case vide.

Pour 2 et 3 joueurs seulement

Posez 1 Pièce de la réserve sur la case la plus à gauche (celle marquée d'un 1) de chaque ligne du Marché.

6. Placez les autres éléments

- ► Posez la Tuile David Hume près du Plateau de Clan.

Mise en place avancée

- ► Jouer avec des Chroniques change la mise en place. Ces changements sont spécifiques à chaque Chronique et à ses règles. Veuillez vous y référer dès la mise en place.
- ► Choisissez les Chroniques que vous souhaitez utiliser.
- ► Ajoutez le contenu de ces Chroniques au jeu, en suivant leurs règles.

Avant votre première partie

Veillez à trier le contenu des Chroniques situé sur les planches pour les ranger dans les boîtes correspondantes. Vous pouvez facilement relier des éléments à une Chronique en vous référant aux symboles indiqués sur les planches, qui sont propres à chaque Chronique et repris sur les différentes boîtes de rangement.

De cette façon, trier le matériel de jeu après chaque partie restera simple.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 4 manches. La première manche se termine lorsque la dernière Tuile de la pile A est posée sur le Rondel, la deuxième se termine lorsque la dernière Tuile de la pile B est posée sur le Rondel, et la troisième se termine lorsque la dernière Tuile de la pile C est posée sur le Rondel. Une phase de décompte est immédiatement effectuée lorsque la dernière Tuile d'une de ces piles est posée (voir Décompte, page16).

La quatrième manche se termine lorsque tous les joueurs ont atteint ou dépassé la Tuile « La Fin ».

Une quatrième phase de décompte est effectuée puis un dernier décompte en fin de partie a lieu (voir Terminer la partie, page 16). [Clarification du nombre de décomptes]

Ordre du tour

Notez bien que, contrairement à la plupart des autres jeux, il n'y a pas d'ordre de jeu fixe !

Le joueur dont le Pion est en dernière position sur le Rondel (juste devant la case vide) est le joueur actif. Il peut avancer son Pion aussi loin qu'il le veut sur le Rondel. Un joueur peut donc jouer plusieurs fois d'affilée tant qu'il reste en dernière position.

Cela signifie également que les joueurs n'auront probablement pas tous joué un nombre de tours équivalent à l'issue de la partie.

Le Dé

Le Dé joue le rôle d'un joueur virtuel qui choisirait aléatoirement les Tuiles sans stratégie à long terme.

Ceci ne s'applique que si vous avez décidé d'utiliser le Dé.

Si le Dé est en dernière position, lancez-le et déplacez-le du nombre de Tuiles indiqué (pas du nombre de cases, il ignore les cases occupées par un Pion). Si le Dé s'arrête sur une Tuile avec une Icône Chronique (voir Anatomie des Tuiles, page 8) ou une Icône Protection, il est déplacé jusqu'à la prochaine Tuile sans Icône. La Tuile sur laquelle s'arrête finalement le Dé est défaussée. Il occupe désormais une case vide. Le Dé ne peut pas retirer la Tuile « La Fin » du Rondel.

Après le déplacement du Dé et la défausse de la Tuile, le joueur actif devient celui dont le Pion est en dernière position.

Exemple
Le Dé avance de 2 Tuiles, car le résultat du lancer est un 2 ; mais la seconde Tuile est une Tuile Chronique.
Le Dé l'ignore et arrive jusqu'à la Tuile suivante. Loch Lochy est placé dans la pile de défausse.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur s'effectue ainsi :

- ► Avancez votre Pion sur n'importe quelle case du Rondel sur laquelle est posée une Tuile.
- ► Prenez cette Tuile, payez les coûts éventuels, et posez votre Pion sur la case.
- ► Posez la Tuile en respectant les règles de placement (voir Règles de Placement, page 10).
- ► Activez la Tuile et toutes les Tuiles adjacentes (jusqu'à 8, voir Activation de Tuiles, page 12-14).
- ► Ajoutez 1 Tuile ou plus de la pile actuelle de Tuiles au Rondel pour remplir les cases vides, exceptée celle immédiatement derrière le Pion en dernière position, qui doit rester vide.

Si vous posez la dernière Tuile d'une pile, effectuez le décompte avant la moindre action du joueur suivant. Sauf pour la pile D, pour laquelle le décompte n'est effectué que lorsque tous les joueurs ont atteint ou dépassé la Tuile « La Fin ».

Exception : la Tuile « La Fin », décrite page 16.

Note : Si tous les joueurs ont déplacé leur Pion au-delà d'une Tuile sans la prendre, elle est défaussée. Cela signifie que parfois plus d'une Tuile peut être rajoutée au Rondel depuis la pile de Tuiles à la fin du tour d'un joueur.

Anatomie des Tuiles

Chaque Tuile dispose d'un ou plusieurs symboles.

Le nom. Il identifie la Tuile mais n'a aucun effet en jeu.

Le coût à payer (si besoin) pour récupérer la Tuile, en ressources, en Pièces, en Whisky ou en Écossais.

Le type de Tuile. Utile pour différents effets au cours de la partie.

L'icône Rivière indique qu'une Rivière traverse la Tuile.

Ceci indique qu'il s'agit d'un élément d'une Chronique. Chaque Chronique est représentée par sa propre icône unique. Les Icônes Chronique sont protégées du Dé (voir page 7).

Un effet immédiat qui se déclenche (si besoin) lorsque la Tuile est posée sur votre Territoire.

L'effet déclenché à chaque activation de la Tuile (voir pages 12-14).

Limite de ressources par Tuile : chaque Tuile peut contenir au maximum 3 ressources.

Icône Protection. Un joueur ne peut pas déplacer son Pion sur cette case, mais uniquement la traverser.

Le Marché

À n'importe quel moment de son tour, un joueur peut acheter ou vendre des ressources au Marché.

Le Marché est représenté au centre du Rondel, par une ligne de chiffres pour chacune des 5 ressources.

Acheter

Si un joueur veut acheter une ressource, il place autant de Pièces sur la case vide la plus à gauche de la ligne correspondante que ce qui y est indiqué (1, 2 ou 3 Pièces). S'il n'y a pas de case vide disponible, il ne peut pas acheter la ressource.

Un joueur peut acheter autant de ressources qu'il le souhaite s'il les utilise immédiatement pour payer un coût (pour récupérer une Tuile, utiliser l'effet d'Échange d'une Tuile, échanger de l'Orge contre du Whisky, etc.).

Il n'est pas possible d'acheter une ressource pour la garder en réserve.

Vendre

Si un joueur veut vendre des ressources, il les remet dans la réserve et prend les Pièces sur la case la plus à droite de la ligne correspondante.
Un joueur peut vendre des ressources tant qu'il y a des Pièces dans la ligne correspondante du Marché. Si la ligne du Marché est vide, la ressource ne peut pas être vendue. Un joueur peut vendre autant de ressources qu'il le souhaite pendant son tour.

Vendre est une action qui peut être effectuée à n'importe quel moment du tour du joueur, par exemple avant l'activation d'une Tuile, ce qui permet de libérer de la place pour une nouvelle production de ressources.

Matthias **achète** 1 Bœuf, pose 2 Pièces sur la case vide la plus à gauche de la ligne. Puisqu'il ne peut pas garder ce Bœuf en réserve, il l'utilise pour l'effet de la Tuile Boucher qu'il active.

Puis il **vend** 1 Mouton, le remet dans la réserve commune et prend la plus grosse pile de Pièces à droite de la ligne (3 Pièces dans cet exemple).

Les lignes vides du Marché sont utilisées par des Chroniques.

Note : Les Tonneaux de Whisky et les Écossais ne peuvent être ni achetés ni vendus ! Ce ne sont pas des ressources.

Mise en place d'une partie d'initiation

Si vous apprenez à jouer, il peut être intéressant de poser une ressource sur chaque case vide de la ligne correspondante. Ainsi, un joueur qui achète une ressource prend celle sur la case la plus à gauche et la remplace par des Pièces, et un joueur qui vend une ressource la pose sur la case la plus à droite à la place des Pièces qu'il récupère. De cette façon les ressources disponibles sont davantage visibles, pour à peine plus de manipulations à faire.

Récupérer des Tuiles du Rondel

- ▶ Déplacer votre Pion sur la Tuile de votre choix.
- ▶ Si cette Tuile a un coût, il doit être payé avant de pouvoir la récupérer. Vous pouvez le faire en dépensant les ressources demandées (en les prélevant des ressources présentes sur les Tuiles de votre Territoire) ou les Pièces demandées (dans votre réserve de Pièces). De plus, le Marché peut être utilisé pour obtenir les ressources nécessaires (voir Le Marché, page 9). Si vous devez payer un Écossais, il doit être prélevé d'une Tuile de votre Territoire Initial.
- ▶ Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas choisir cette Tuile.
- ▶ Dans le rare cas où un joueur ne peut choisir aucune des Tuiles disponibles du Rondel, par impossibilité de payer leur coût, il doit choisir une Tuile et la défausser au lieu de la prendre. Le joueur reçoit alors 1 Pièce de la réserve OU 1 Point de Mouvement (voir Types d'activation, page 13).

Si vous prenez un Personnage, *voir Personnages, Pions de Clan et Plateau de Clan, page 15.*

Si vous prenez une autre Tuile, *voir Règles de Placement ci-dessous.*

Règles de Placement

Toutes les règles de placement doivent être respectées pour pouvoir poser une Tuile.

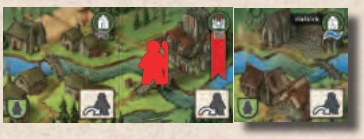
- ▶ Chaque Tuile doit être posée de façon à ce qu'au moins un de ses côtés touche le côté d'une Tuile déjà posée. Un coin ne suffit pas.

- ▶ Une Tuile doit être placée à côté d'un de vos Écossais, perpendiculairement ou en diagonale.

Important : s'il n'y a pas d'Écossais à côté de l'endroit où vous voulez poser votre Tuile, vous ne pouvez pas la poser à cet endroit.

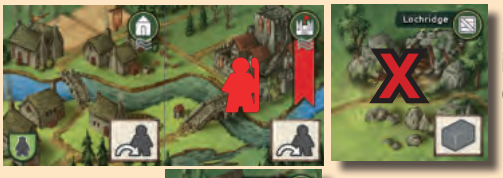
Une Rivière traverse votre Territoire Initial.

- ▶ Toute Tuile avec une rivière doit être placée de façon à étendre la Rivière de votre Territoire (de n'importe quel côté).
- ▶ Aucune Tuile sans rivière ne peut être posée à gauche ou à droite d'une Tuile avec une rivière.
- ▶ Il ne peut y avoir qu'une seule Rivière sur le Territoire de chaque joueur.



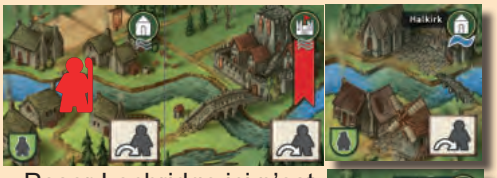
Note: votre Territoire de Départ est constitué de vos Tuiles de Départ

Exemples de placements :

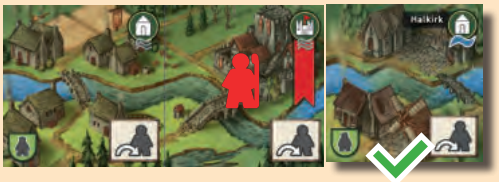


Poser Lochridge ici interromprait la Rivière. Ce n'est pas autorisé.

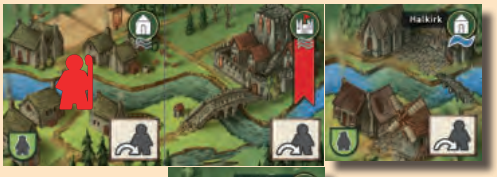
Poser Halkirk ici commencerait une nouvelle Rivière. Ce n'est pas autorisé.



Poser Lochridge ici n'est pas possible, car il n'y a pas d'Écossais sur une Tuile adjacente.



Poser Halkirk ici prolonge la seule Rivière.



Finalement il y a bien une place autorisée pour Lochridge.

Superposition de Tuiles

Certaines Tuiles sont conçues pour être posées par-dessus les Tuiles du même type (icône de type dorée identique).

Ces Tuiles disposent d'une icône de superposition en plus de leur icône de type.

Une Tuile de Superposition peut être posée uniquement sur une autre Tuile.

Pour superposer une Tuile :

- ► Le type de la Tuile à superposer doit être identique au type de la Tuile qu'elle va recouvrir.
- ► La rivière doit correspondre (ne pas la faire disparaître ni en ajouter).
- ► La Tuile est posée sur la Tuile précédente.
- ► Seule la Tuile du dessus est utilisée pour le reste de la partie.

Les effets immédiats d'une Tuile recouverte sont perdus (voir Effets Immédiats, page 12). Par exemple, vous n'avez pas à renvoyer une Carte Lieu Emblématique dans la réserve si vous superposez une carte sur votre Lieu Emblématique. Les ressources et les Écossais sur la Tuile recouverte sont placés sur la nouvelle Tuile.

Les Tuiles de Superposition s'activent et activent les Tuiles adjacentes comme des Tuiles normales.

Vous pouvez superposer une Tuile sur une Tuile de Superposition.

Exemple de superposition :

Inverness peut être posé au-dessus d'Halkirk. Ils partagent la même icône Village. La rivière est identique. Et il y a un Écossais sur une Tuile adjacente.

Icône Village

Icône de superposition de Village

Effets Immédiats

Une fois qu'une Tuile a été posée en respectant les règles, vous déclenchez l'effet immédiat indiqué dans le coin inférieur gauche de cette Tuile.

Types d'effets immédiats :

Carte Lieu Emblématique :
Prenez la Carte Lieu Emblématique correspondante, utilisez son effet (voir Lieu Emblématique dans l'Appendice I, page 17), et posez-la sur une zone dédiée à côté de votre Territoire. Certaines Cartes Lieu Emblématique disposent d'effets immédiats ⚡, d'autres d'effets permanents ∞, et certaines d'effets de fin de partie 🏁.

Écossais :
Posez 1 de vos Écossais depuis votre réserve sur la Tuile nouvellement posée.

Ressource Joker :
Obtenez 1 ressource de votre choix (Bœuf, Mouton, Bois, Pierre ou Orge). Les Tonneaux de Whisky ne sont pas des ressources.

Pion de Clan :
Prenez 1 de vos Pions de Clan et posez-le sur le Plateau de Clan en respectant les règles de placement des Pions de Clans (voir Personnages, Pions de Clan et Plateau de Clan, page 15).

Whisky :
Obtenez un Tonneau de Whisky et posez-le dans une zone dédiée à côté de votre Territoire (là où vous posez les Tuiles Personnages, les Cartes Lieu Emblématique et les Tonneaux de Whisky). La réserve de Whisky est illimitée.

Pièce : Obtenez 1 Pièce de la réserve.

Points de Victoire (PV) : Obtenez le nombre de PV indiqué.

Activation de Tuiles

Une fois qu'une Tuile est posée en respectant les règles, elle peut être activée, ainsi que toutes les tuiles adjacentes.

Vous pouvez activer ces Tuiles dans l'ordre de votre choix. Les Tuiles adjacentes sont celles qui sont placées à côté de la Tuile nouvellement posée, perpendiculairement ou en diagonale.
Les Tuiles qui sont activées ne peuvent faire bénéficier de leur effet d'activation qu'une fois par tour, sauf si une règle spécifie explicitement le contraire. L'icône dans le coin inférieur droit d'une Tuile indique quel est son effet d'activation.

Toutes les activations sont facultatives.
Vous pouvez choisir l'ordre des activations, mais une activation doit être résolue en entier avant de passer à la suivante. Voir exemples page 14.

Activation de Tuiles

Types d'activations :

OBTENIR DES RESSOURCES

Prenez la ressource indiquée dans la réserve et posez-la sur la Tuile activée.

Prenez 1 ressource de votre choix dans la réserve (Bœuf, Mouton, Bois, Pierre ou Orge) et posez-la sur la Tuile activée.

Prenez les 2 ressources indiquées dans la réserve et posez-les sur la Tuile activée.

Important : Il ne peut y avoir plus de 3 ressources par Tuile. Chaque ressource supplémentaire obtenue est perdue.

ÉCHANGER DES RESSOURCES

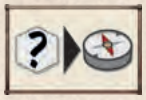
Vous pouvez échanger des ressources contre des Points de Victoire, des Tonneaux de Whisky, ou des Pions de Clan à placer. Les ressources échangées retournent toujours dans la réserve.

Échangez 2 ou 4 ressources différentes de votre choix contre 4 ou 8 PV.

Échangez n'importe quelle combinaison d'animaux contre les PV indiqués. Par exemple 1 Mouton et 2 Bœufs contre 8 PV.

Échangez n'importe quelle combinaison de 3 ressources contre 7 PV. Par exemple 1 Mouton et 2 Pierres contre 7 PV.

Échangez exactement les ressources demandées contre les PV indiqués.



Renvoyez 1 seule ressource dans la réserve et posez 1 de vos Pions de Clan sur le Plateau de Clan, selon les règles de placement (voir page 15).

Échangez 1 Orge contre 1 Tonneau de Whisky.

POINTS DE MOUVEMENT

Vous gagnez 1 Point de Mouvement pour chaque Tuile activée possédant l'icône de Mouvement dans son coin inférieur droit.

Chaque Point de Mouvement permet de déplacer 1 Écossais de sa Tuile actuelle vers une Tuile adjacente de votre Territoire (perpendiculairement ou en diagonale).

Si vous obtenez plusieurs Points de Mouvement, vous pouvez les utiliser pour déplacer une fois plusieurs Écossais, ou pour déplacer plusieurs fois un ou plusieurs Écossais.

Vous pouvez utiliser tout ou partie des Points de Mouvement obtenus.

POINTS DE VICTOIRE

Vous obtenez immédiatement le nombre de Points de Victoire indiqué.

SUPERPOSITION DE TUILES

Lorsqu'une Tuile de Superposition est posée (voir page 11), la Tuile posée et toutes les Tuiles adjacentes sont activées normalement. La Tuile sur laquelle a été posée la Tuile de Superposition n'est plus activable, et ne sera pas considérée lors du décompte.

Activation de Tuiles

Exemple d'activation :

Halkirk est posé à côté du Château Initial.

Tout d'abord, l'effet immédiat d'Halkirk est déclenché. Un Écossais est posé sur Halkirk.

La Tuile Halkirk s'active (octroyant 1 Point de Mouvement) et les Tuiles adjacentes également (octroyant 1 Point de Mouvement du Château Initial et 1 Bois d'Inshriach).

1 Bois est posé sur Inshriach, et le joueur rouge peut dépenser jusqu'à 2 Points de Mouvement pour déplacer ses Écossais.

Plus tard au cours de la partie, le joueur rouge superpose Inverness sur Halkirk, obtenant la carte Lieu Emblématique correspondante et un Écossais supplémentaire en tant qu'effet immédiat.

Inverness et les Tuiles adjacentes sont ensuite activées, octroyant 2 Points de Mouvement et 1 Bois.

Personnages, Pions de Clan et Plateau de Clan

Si un joueur prend un Personnage, la Tuile n'est pas ajoutée à son Territoire, mais posée dans une zone dédiée (à côté des Tonneaux de Whisky et des Cartes Lieu Emblématique du joueur). Prendre un Personnage n'active aucune Tuile de votre Territoire et ne compte pas dans la taille de votre Territoire lors du décompte.

Néanmoins, les Personnages possèdent un effet immédiat. Le joueur obtient la faveur d'un autre Clan :

- ► Le joueur pose 1 de ses **Pions de Clan** sur un Domaine de Clan disponible du **Plateau de Clan.**
- ► Il doit payer le coût indiqué par les routes reliant le Domaine de Clan choisi
  - • au Domaine de **Départ** vert, ou
  - • à n'importe quel Domaine de Clan sur lequel est déjà posé un Pion de Clan (quelle que soit la couleur de ce Pion).
- ► Il paye le coût en Pièces qu'il remet dans la réserve. S'il ne peut pas payer le coût des routes, il ne peut pas choisir ce Domaine de Clan.
- ► Puis le joueur obtient le bonus du Clan correspondant.
- ► Référez-vous à l'Appendice 2, page 17 pour la liste des Domaines de Clan.

Il ne peut y avoir qu'un seul joueur dans un Domaine de Clan.

Exemples de Plateau de Clan :

Au début de la partie, il n'y a pas de Pion de Clan sur le Plateau de Clan. Le coût des routes est donc calculé à partir de la région de **Départ**. Si un joueur veut poser un Pion de Clan sur MacLeod (pour obtenir 3 Pièces), il n'a pas de coût à payer, car la route reliant MacLeod au Domaine de Départ n'a pas de coût. Poser à la place un Pion de Clan sur McKay coûterait 2 Pièces, car il y a 2 routes de coût 1 reliant McKay au Domaine de Départ.

Poser à la place un Pion de Clan sur McKay coûterait 2 Pièces, car il y a 2 routes de coût 1 à emprunter pour relier McKay au Domaine de Départ.

Détail du Plateau de Clan au début de la partie.

Plus tard au cours de la partie...

Poser un Pion de Clan sur MacLachlan (pour obtenir 1 Point de Victoire par Point de Mouvement non utilisé) coûterait seulement 1 Pièce en coût de route, car il y a un Pion de Clan sur MacMillan, le Domaine occupé et relié le plus proche. Peu importe quel joueur veut placer un Pion de Clan sur MacLachlan, le coût sera calculé à partir du Domaine de Clan de MacMillan.

Décompte

Les phases de décompte

Il y a 4 phases de décompte par partie. Les trois premières sont effectuées lorsque les dernières Tuiles de chaque pile (A, B et C) sont posées sur le Rondel. La quatrième est expliquée ci-dessous (Terminer la Partie), ainsi que le décompte final.

Chaque phase de décompte se déroule de la même façon :

► La partie s'interrompt pour effectuer une phase de décompte.

► Les joueurs comparent leurs résultats dans quatre catégories avec le joueur au plus petit résultat de chaque catégorie :
- Nombre d'Écossais sur la Tuile Château Initial (et seulement sur cette Tuile);
- Nombre de Cartes Lieu Emblématique;
- Nombre de Tonneaux de Whisky;
- Nombre de Tuiles Personnage.

► Chaque joueur gagne un nombre de PV en fonction de la différence entre son résultat et celui du joueur au plus petit résultat de cette catégorie.

Différence avec le joueur au plus petit résultat	1	2	3	4	5
Points de Victoires remportés	1	2	3	5	8

Exemple : Les joueurs comparent le nombre de leurs Cartes Lieu Emblématique. Matthias en a 5, André en a 3 et Stéphane en a 1. Matthias en a 4 de plus que Stéphane, il remporte donc 5 Points de Victoire. André en a 2 de plus que Stéphane, il remporte donc 2 Points de Victoire. Stéphane a le plus petit résultat, il ne remporte aucun Point de Victoire.

Veuillez noter que les joueurs gardent leurs Écossais, leurs Cartes Lieu Emblématique, leurs Tonneaux de Whisky et leurs Cartes Personnage après une phase de décompte. Ces éléments ne sont ni remis dans la réserve ni défaussés.

Terminer la Partie

La partie se termine et le quatrième décompte est effectué lorsque le dernier joueur déplace son Pion sur ou à travers la Tuile « La Fin ». Puis un décompte final supplémentaire est effectué.

Généralement un joueur préfère dépasser la Tuile « La Fin », prendre la dernière Tuile du Rondel sur laquelle il pose son Pion, et l'utiliser normalement. Mais un joueur peut décider de ne pas prendre de Tuile au-delà de « La Fin », il pose alors son Pion sur la Tuile « La Fin », et termine immédiatement son tour (ainsi que sa partie). Les Pions de plusieurs joueurs peuvent être posés sur la Tuile « La Fin ».

Si vous jouez avec le Dé, celui-ci est retiré de la partie lorsqu'il atteint « La Fin ».

La fin de partie se déroule de la façon suivante :
- La quatrième phase de décompte est effectuée comme les trois premières.
- Puis la taille du Territoire de chaque joueur est comparée à celle du joueur au plus petit Territoire (celui constitué du moins de Tuiles). Chaque joueur perd 3 Points de Victoire pour chaque Tuile qu'il a posée de plus que le joueur au plus petit Territoire. Les Personnages ne comptent pas dans la taille du Territoire.

Exemple : André a un Territoire de 15 Tuiles, Matthias de 13, et Stéphane de 16. André perd 6 Points de Victoire (2 Tuiles de plus que Matthias), et Stéphane perd 9 Points de Victoire (3 Tuiles de plus que Matthias).

- Chaque joueur obtient 1 Point de Victoire par Pièce qu'il possède.
- Certaines Cartes Lieu Emblématique octroient des PV supplémentaires à la fin de la partie.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur avec le moins de ressources en sa possession gagne.
S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Appendice 1 - Cartes Lieu Emblématique

Il y a 11 Cartes Lieu Emblématique dans le jeu de base. Certaines Chroniques en ajoutent d'autres, qui sont décrites dans les règles des Chroniques (à partir de la page 19).
Si une Carte Lieu Emblématique dispose d'un effet immédiat (⚡), il est déclenché et résolu avant l'activation.

Armadale Castle :
Durant le décompte de fin de partie, vous obtenez 2 PV par Pièce que vous possédez, au lieu d'1 PV. S'applique seulement pour les 8 premières Pièces que vous possédez.

Donan Castle :
Posez immédiatement 1 de vos Pions de Clan sur le Plateau de Clan. Vous devez payer le coût de route, si nécessaire (voir Personnages, Pions de Clan et Plateau de Clan, page 15).

Castle of Mey :
Au lieu d'activer les Tuiles adjacentes au Château de Mey lorsque vous posez celui-ci, vous activez immédiatement toutes les Tuiles de votre Territoire. Chaque Tuile ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

Castle Stalker :
Prenez immédiatement 3 Pièces dans la réserve.

Castle Moil :
Durant chaque phase de décompte, les Écossais sur votre Château Initial comptent double lors du calcul des Points de Victoire obtenus. Si vous avez 3 Écossais sur votre Château Initial, ils comptent comme étant 6 lors du décompte.

Duart Castle :
Posez immédiatement 1 de vos Pions de Clan sur le Plateau de Clan. Vous gagnez 1 Pièce.

Inverness :
Obtenez 1 Orge et posez-le immédiatement sur la Tuile Inverness. Prenez également 1 Tonneau de Whisky et mettez-le dans votre réserve de whisky (à côté de vos Cartes Lieu Emblématique et de vos Personnages).

Loch Lochy :
Obtenez immédiatement 2 ressources de votre choix (Bois, Pierre, Orge, Mouton ou Bœuf) et posez-les sur la Tuile Loch Lochy.

Loch Morar :
Vous pouvez retirer de la partie jusqu'à 2 Tuiles de votre Territoire. La disposition de votre Territoire doit continuer à respecter les règles de placement. Loch Morar peut être retiré par le propre effet de sa Carte Lieu Emblématique. Si vous retirez une Tuile de Superposition, retirez également toutes les Tuiles situées en-dessous. Si vous retirez une Tuile Lieu Emblématique, vous conservez la Carte Lieu Emblématique correspondante. Toutes les ressources et les Écossais présents sur les Tuiles retirées sont déplacés sur votre Château Initial.

Loch Ness :
Lors de chacun de vos tours, vous pouvez activer 1 Tuile supplémentaire de votre Territoire qui possède un symbole d'activation. Elle n'a pas besoin d'être adjacente au Loch Ness ou une Tuile que vous activez. Néanmoins, une Tuile ne peut être activée qu'une fois par tour. Lorsque vous posez le Loch Ness, vous devez d'abord payer le coût (1 Écossais) puis poser la Tuile. L'Écossais doit provenir de votre Territoire Initial. Vous ne pouvez pas poser le Loch Ness adjacent à l'Écossais que vous utilisez pour payer son coût, puisque le coût doit être payé avant de poser la Tuile.

Loch Shiel :
Posez immédiatement 1 Écossais sur le Loch Shiel et prenez 1 Tonneau de Whisky pour le mettre dans votre réserve de whisky.

Appendice 2 – Domaines de Clan

Les bonus de Clan sont généralement des effets immédiats (⚡) mais peuvent aussi être des effets permanents (∞). Gardez en mémoire que la limite de 3 ressources par Tuile s'applique toujours. La couleur du Domaine de Clan indique sa distance par rapport au Domaine de Départ.

Brodie : Gagnez immédiatement des PV selon le nombre de villages que vous possédez : **5 PV** si vous possédez 3 villages, **8 PV** si vous en possédez au moins 4.

Appendice 2 – Domaines de Clan

Cameron : Activez immédiatement une Tuile d'Échange (vous ne pouvez activer une Tuile qu'une fois par tour). Gagnez immédiatement 3 Points de Mouvement.

Chisholm : Obtenez immédiatement 1 Orge et posez-le sur n'importe quelle Tuile. Obtenez 1 Écossais et posez-le sur n'importe quelle Tuile.

Douglas : Ce Clan peut être choisi plusieurs fois, et par des joueurs différents. Gagnez immédiatement **3 PV.**

Grant : Gagnez immédiatement des PV selon le nombre de Tuiles avec au moins 1 Écossais dessus que vous possédez : **5 PV** si vous possédez 5 Écossais sur des Tuiles différentes, **8 PV** si vous en possédez au moins 6.

Gunn : Obtenez immédiatement 1 Mouton et 1 Bœuf de la réserve et posez-les sur n'importe quelle Tuile.

MacDonald : Obtenez immédiatement 1 Bois et 1 Pierre de la réserve et posez-les sur n'importe quelle Tuile.

MacDonell : Vous pouvez activer 1 Tuile Tissu et 1 Tuile Whisky.

MacGregor : Lorsque vous activez une Tuile Whisky, vous pouvez choisir de gagner 3 PV au lieu de produire un Tonneau de Whisky. Ceci est un effet permanent. Si une distillerie ne possède pas d'icône d'Activation pour la production de Tonneau de Whisky, cet effet ne fonctionne pas.

MacIntosh : Vos Tuiles Château sont considérées comme des Écossais pour les règles de placement de Tuile. Ceci est un effet permanent (∞).

MacLachlan : Vous pouvez transformer vos Points de Mouvement non utilisés en **Points de Victoire**. Ceci est un effet permanent.

MacLean : Vous pouvez activer 1 Tuile Animal et 1 Tuile Whisky.

MacLeod : Obtenez immédiatement 3 Pièces de la réserve.

MacMillan : Retirez immédiatement de la partie 1 Tuile de votre Territoire. La disposition de votre Territoire doit continuer à respecter les règles de placement. Si vous retirez une Tuile de Superposition, retirez également toutes les Tuiles situées en-dessous. Si vous retirez une Tuile Lieu Emblématique, vous conservez la Carte Lieu Emblématique correspondante. Toutes les ressources et les Écossais présents sur les Tuiles retirées sont déplacés sur votre Château Initial. Ni le Village Initial ni le Château Initial ne peuvent être retirés par cet effet.

MacPherson : Gagnez immédiatement des PV selon le nombre de Tuiles de Superposition de votre Territoire (en comptant les Tuiles de Superposition elles-mêmes superposées) : **5 PV** si vous possédez 2 Tuiles de Superposition, **8 PV** si vous en possédez au moins 3.

McKay : Obtenez immédiatement la Tuile Personnage David Hume. Elle compte comme 2 Personnages lors des phases de décompte.

McKinnon : Obtenez immédiatement 1 Écossais et posez-le sur n'importe quelle Tuile. De plus, obtenez 2 Pièces de la réserve.

Munro : Choisissez immédiatement 1 Tuile de la pile de défausse et posez-la sur votre Territoire sans payer son coût. Si vous choisissez une Tuile Personnage, vous devez payer le coût de route éventuel.

Oliphant : Gagnez immédiatement des PV selon le nombre de Pièces que vous possédez : **5 PV** si vous possédez 9 Pièces, **8 PV** si vous en possédez au moins 12.

Ross : Obtenez immédiatement 2 Écossais et posez-les sur n'importe quelle Tuile.

Sinclair : Lorsque vous activez une Tuile Échange, vous pouvez remplacer 1 ressource du coût d'activation par 1 Pièce. Ceci est un effet permanent (∞). Cet effet ne peut être utilisé qu'une fois par activation, et uniquement pour 1 des ressources demandées.

Sutherland : Gagnez immédiatement des PV selon le nombre de Tuiles Rivière sur votre Territoire : **5 PV** si vous possédez 4 Tuiles Rivière, **8 PV** si vous en possédez au moins 6.

Chronique I – Les courses de bateaux-dragons

Chronicle 1 : The Dragon Boat Races

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 5 minutes.
Chronique de faible difficulté.

Aperçu

Peu de gens savent que des courses de dragons-bateaux sont bel et bien organisées dans les Highlands écossais. La course est remportée lorsque le Bateau d'un joueur a traversé tout le Territoire de ses adversaires par la rivière et retourne le premier à son Château Initial !

Contenu

4 Bateaux (aux couleurs des joueurs).
3 nouvelles Tuiles :
Tuile Départ de la Course (1x),
Tuile de Construction Navale (2x)
7 Cartes Résultat : Vainqueur, Deuxième, Troisième, et 4 cartes Dernier.
2 Rivières Neutres (utiliser les deux lors d'une partie à 2 joueurs, et une seule lors d'une partie à 3 joueurs).
16 Jetons Récompense

Modification de Mise en Place

Chaque joueur reçoit un Bateau de sa couleur et le place sur son Château Initial.
Pour simuler le départ de la course, la Tuile Départ de la Course est placée environ dans le tiers du haut de la pile de Tuiles B (afin d'être mise en jeu au début de la pile de Tuiles B). Les Cartes Résultat sont mises de côté en attendant la fin de la course. Placez les Rivières Neutres si vous jouez à 2 ou 3 joueurs. Mélangez les Jetons Récompense et posez aléatoirement 2/3/4 d'entre eux face cachée (lors de parties à 2/3/4 joueurs) sur chaque Château Initial et chaque Château Neutre (présents sur les Rivières Neutres). Les Jetons Récompense inutilisés restants sont remis dans la boîte.

Nouvelles Règles

Lorsqu'un joueur traverse pour la première fois la Tuile Départ de la Course avec son Pion, la course commence pour tous les joueurs. Les joueurs peuvent déplacer leur Bateau-dragon sur la rivière dans le sens des aiguilles d'une montre.
Les joueurs peuvent utiliser leurs Points de Mouvement (obtenus par l'activation de Villages) pour déplacer leur Bateau au lieu d'un de leurs Écossais. Le Bateau ne peut se déplacer que le long de la Rivière, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un Bateau dépasse la partie la plus à gauche de la Rivière du Territoire d'un joueur, il continue son trajet vers la partie la plus à droite de la Rivière du Territoire du joueur suivant (ou de la Rivière Neutre) dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, les Rivières Neutres doivent être également traversées par les Bateaux.

Points et Récompenses

Le premier joueur à avoir effectué un tour complet avec son Bateau, en rejoignant son Château Initial, obtient la Carte Vainqueur, lui octroyant 15 PV et 1 Tonneau de Whisky. Le deuxième joueur à rejoindre son Château Initial obtient la Carte Deuxième, lui octroyant 10 PV, le troisième joueur reçoit la Carte Troisième, lui octroyant 5 PV. Une fois qu'un Bateau a rejoint son Château Initial, il ne peut plus être déplacé. Un joueur qui n'a pas rejoint son Château Initial alors que tous les autres joueurs y sont parvenus reçoit une Carte Dernier, et arrête immédiatement sa course (son Bateau est placé sur son Château Initial, il ne reçoit pas d'autre Carte). La Carte Dernier représente une bouteille d'huile de foie de morue, qui a pour effet que les Pièces de ce joueur ne lui font gagner aucun Point de Victoire lors du décompte de fin de partie. Les points obtenus grâce à la Carte Lieu Emblématique Armadale Castle ne sont pas affectés, leur bénéfice reste acquis. Si la partie se termine alors qu'un ou plusieurs joueurs n'ont pas terminé la course, ils reçoivent tous une Carte Dernier.

De plus, lorsqu'un joueur atteint ou dépasse un Château pendant la course, il peut regarder et choisir 1 des Jetons Récompense posé sur ce Château, obtenir la récompense correspondante, puis replacer face cachée les Jetons restants. La récompense est obtenue immédiatement. Atteindre son Château Initial en terminant la course permet également d'obtenir 1 des Jetons posés dessus (s'il en reste).

Nouvelle Activation

Obtenez 2 Points de Mouvement à dépenser en suivant les règles correspondantes ou pour déplacer votre Bateau.

Note : Les Tuiles sur lesquelles sont posés des Bateaux ne peuvent pas être retirées du Territoire par quelque effet que ce soit.

Utiliser les Rivières Neutres

Ces éléments permettent d'étendre la longueur de la rivière, et doivent être traversés par les Bateaux pour rejoindre le Château Initial.
Les Châteaux Neutres sont considérés comme des Châteaux de joueurs : des Jetons Récompense sont posés dessus, qui peuvent être obtenus lorsqu'un Bateau les atteint.

Chronique 2 – Highlander – Il ne peut en rester qu'un

Chronicle 2 : Highlander – There can be only One

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 5 minutes.
Chronique de faible difficulté.

Aperçu
Il y a une montagne. Et au sommet de cette montagne il n'y a de la place que pour exactement 1 Écossais. Nous appellerons cet Écossais « Le Highlander », et parmi tous les prétendants, il ne peut en rester qu'un.

Contenu
Une Double-Tuile Montagne.

Modification de Mise en Place
La Montagne est posée juste avant la case vide, pendant la mise en place, au lieu d'y mettre les 2 dernières Tuiles de la pile A. Elle occupe deux cases sur le Rondel.

Nouvelles Règles
- Si un joueur déplace son Pion à travers la Montagne, il doit poser dessus 1 des éléments suivants de sa réserve : une Pièce ou une ressource (Mouton, Bœufs, Bois, Pierre ou Orge). S'il ne dispose d'aucun de ces éléments dans sa réserve, il ne peut rien poser sur la Montagne.
- Un joueur peut poser son Pion sur la Montagne, s'il n'y a pas d'autre Pion dessus. Il ne pose aucun élément sur la Montagne, mais lorsque son Pion quittera la Tuile plus tard au cours de la partie, il récupérera toutes les Pièces et toutes les ressources posées dessus pour les mettre respectivement dans sa réserve et sur n'importe quelle Tuile de son Territoire.

Si un joueur traverse la Tuile « La Fin » et choisit de poser son Pion sur la Montagne, il récupère tous les éléments posés dessus à la fin de la partie sans avoir à quitter la Montagne.

Si le Dé traverse la Montagne, une Pièce de la réserve commune est posée dessus.

Complexité et Highlander
Cette Chronique est facile à jouer. Si vous souhaitez augmenter légèrement sa difficulté, posez la Montagne de côté, afin qu'elle n'occupe plus qu'une seule case. Cela ajoute 1 Tuile au Rondel et rend les déplacements un peu plus stratégiques.

Utiliser le Dé ?
Souvenez-vous que le Dé ne s'arrête jamais sur une Tuile avec l'icône Chronique !

Chronique 3 - La Réserve Single Cask d'Old Jamey

Chronicle 3 : Ol' Jamey's Single Cask Reserve

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.
Chronique de difficulté moyenne.

Aperçu

Parmi toutes les spécialités écossaises, le whisky single malt est la plus célèbre (juste après le haggis, mais c'est une autre histoire). Les joueurs vont désormais produire du Whisky Single Malt et améliorer sa qualité en le laissant vieillir.

Contenu

5 Tuiles pour remplacer les distilleries du jeu de base : Pulteney, Glen Mhor, Glenlochy, Edradour et Millburn.
2 nouvelles distilleries : Ben Wyvis (pile B) et Glen Albyn (pile C).
4 Cartes Première Cave, 4 Cartes Deuxième Cave, 4 Cartes Troisième Cave.
3 Tuiles Vente de Single Cask (piles B, C et D).

Modifications de Mise en Place

Remplacez les distilleries du jeu de base par celles possédant l'icône.
Mélangez les nouvelles Tuiles dans leurs piles correspondantes (indiquées au verso).
Chaque joueur prend une Carte Première Cave.
Les Cartes Deuxième Cave et Troisième Cave sont posées à côté du plateau.

Nouvelles Règles

Le Whisky Single Malt fonctionne comme le Whisky du jeu de base, pour le coût des Tuiles ou pour les phases de décompte.

Faire vieillir du Whisky

Lorsque du Whisky est obtenu ou produit, il peut être posé sur la case vide la plus à gauche de la Carte Première Cave (sur laquelle est marqué 1 PV, 2 PV ou 3 PV). Si elles sont toutes occupées, le Tonneau est posé sur une case marquée d'un 0 PV.
Lorsque vous avez besoin de payer avec un Tonneau de Whisky, il peut être pris sur n'importe quelle case de vos Caves.

Nouvelles activations

Lorsque cette icône d'activation est déclenchée, 1 Tonneau de Whisky de n'importe laquelle de vos Caves peut être déplacé d'une case vers la droite. La nouvelle case doit être vide : aucun tonneau ne peut « sauter par-dessus un autre ». Lorsqu'un Tonneau de Whisky atteint la case la plus à droite d'une Cave, il pourra être déplacé vers la première case de la Cave suivante.

Si 2 activations séparées d'une barre oblique sont présentes sur une Tuile lorsqu'elle est activée, une seule est choisie, pas les deux.

Pour 1 Orge et 1 Bois, 1 Whisky est produit. De plus, un Tonneau peut être déplacé.

Construire de nouvelles Caves

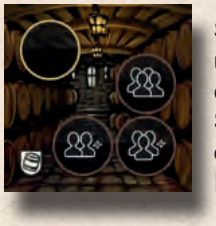
Les joueurs peuvent construire de nouvelles Caves pour y faire vieillir leur whisky. La nouvelle cave est posée à côté de la précédente, dans l'ordre (Première Cave, puis Deuxième Cave, puis enfin Troisième Cave). Ceci peut être effectué à n'importe quel moment du tour du joueur concerné, en payant le coût de la nouvelle Cave. Un joueur ne peut pas posséder plus d'une Cave de chaque type.

Décompte

Le Whisky Single Malt dans les Caves est considéré comme du Whisky normal pour tous les aspects du jeu, y compris lors de chaque phase de décompte.

La Tuile Vente de Single Cask

Dans chacune des piles B, C et D, il y a une Tuile Vente de Single Cask. Le nombre de Tonneaux de Whisky qui peut être vendu est limité, il est défini par le nombre de joueurs dans la partie. Chaque case de ces Tuiles peut contenir 1 Tonneau de Whisky.



Si un joueur déplace son Pion à travers cette Tuile, il peut vendre 1 Tonneau de ses Caves et le poser sur une des cases de la partie inférieure droite de la Tuile. Il obtient alors les Points de Victoire indiqués sur la case de la Cave d'où est prélevé le Tonneau.
Si un joueur déplace son Pion sur cette Tuile, il peut vendre 1 ou 2 Tonneaux : 1 sur la case bonus située dans le coin supérieur gauche, et 1 sur d'autres cases s'il en reste une disponible.
Il n'est pas autorisé de se déplacer sur cette Tuile sans pouvoir vendre de Tonneau de Whisky.

Lorsque la Tuile Vente de Single Cask est défaussée, tous les Tonneaux posés dessus retournent dans la réserve commune. À la fin de la partie, les Tonneaux qui n'ont pas été vendus sont considérés uniquement dans le décompte de Tonneaux de Whisky normal, sans s'occuper de leurs emplacements dans les Caves. Seule la vente de Tonneaux de Whisky Single Malt peut faire bénéficier de PV bonus.

Chronique 4 – Le Marteau des Écossais

Chronicle 4 : Hammer of the Scots

3-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.
Chronique de difficulté élevée.

Aperçu

Les Anglais rejoignent la partie – à la grande joie de toute l'Écosse ! Édouard I (1239-1307), également connu sous le nom d'Édouard Longues Jambes ou du Marteau des Écossais (Malleus Scottorum en latin), fut Roi d'Angleterre de 1272 à 1307. Plusieurs Chefs de Clan usèrent de leur influence pour obtenir des avantages de la part des anglais. Cette Chronique ajoute un nouveau Pion sur le Rondel : l'Anglais. Les joueurs peuvent le contrôler en récupérant les bonnes Cartes Lieu Emblématique et en utilisant une nouvelle piste du Marché « Angleterre ».

Contenu

1 Pion Anglais, 1 Piste de Marché « Angleterre », 1 Jeton Angleterre

4 nouvelles Tuiles et les Cartes Lieu Emblématique correspondantes : Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument et General Wade's Military Roads.

Modifications de Mise en Place

Mélangez les nouvelles Tuiles dans leurs piles correspondantes (indiquées au verso).

Ajoutez les nouvelles Cartes Lieu Emblématique à la pile.

Placez la piste du Marché « Angleterre » en-dessous de la dernière ligne du Marché, et posez 1 Pièce sur la case la plus à gauche.

L'Anglais est représenté sous la forme d'un Pion supplémentaire, posé sur le Rondel à la place de la première Tuile de la pile A. Posez le jeton Angleterre sous le Pion Anglais.

Ordre sur le Rondel : Pion 1 – Pion 2 – (Pion 3) – (Pion 4) – (Dé) – Tuiles de Départ – Anglais et jeton Angleterre – Tuiles A – Case vide

Nouvelles Règles

Le premier joueur dont le Pion dépasse l'Anglais ou qui achète une des nouvelles Cartes Lieu Emblématique prend le contrôle du jeton Angleterre. Le joueur qui contrôle le jeton Angleterre peut utiliser l'Anglais lorsque c'est au tour de ce Pion de jouer. La mauvaise nouvelle est que ce tour supplémentaire a un coût en Pièces. À chaque fois qu'un joueur utilise l'Anglais, il pose 1, 2 ou 3 Pièces sur la piste du Marché « Angleterre », comme s'il achetait des ressources. Il doit également payer le coût de la Tuile sur laquelle il va poser l'Anglais. Le tour supplémentaire de l'Anglais ne déclenche pas le Loch Ness ni aucun effet similaire, vous devez juste utiliser la Tuile choisie par l'Anglais. L'Anglais ne peut pas être posé sur une Tuile de la Chronique le Marteau des Écossais (Loch Lomond, Glenfinnan Church, Glenfinnan Monument et General Wade's Military Roads).

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas utiliser l'Anglais de cette façon, il peut poser l'Anglais sur n'importe quelle Tuile pour la défausser. Il prend alors le tas de Pièces le plus à droite sur la piste du Marché « Angleterre ». S'il n'y a pas de Pièce sur cette ligne du Marché, il défausse la Tuile mais n'obtient aucune Pièce.

Le contrôle du jeton Angleterre change lorsqu'un joueur achète 1 des 4 nouvelles Cartes Lieu Emblématique, marquées du symbole jeton Angleterre.

Nouvelles Tuiles et Cartes Lieu Emblématique

Chacune des nouvelles Tuiles correspond à une Carte Lieu Emblématique qui donne le contrôle du jeton Angleterre. Ces Tuiles ont un effet supplémentaire :
Glenfinnan Church : permet au joueur qui l'active d'échanger 1 Tonneau de Whisky contre 4 Points de Victoire.
Glenfinnan Monument : permet d'obtenir 3 Points de Victoire en l'activant. Malheureusement au prix d'1 Écossais.
General Wade's Military Roads : a pour effet immédiat de faire gagner 1 Écossais.

Nouvelles Activations et effets

Gagnez immédiatement le contrôle du jeton Angleterre. Vous pouvez utiliser l'Anglais en respectant les règles, jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle du jeton Angleterre.

Remettez 1 Tonneau de Whisky dans la réserve et gagnez 4 Points de Victoire.

Utiliser le Dé ?
Souvenez-vous que le Dé ne s'arrête jamais sur une Tuile avec l'icône Chronique !

Chronique 5 – Ode au Haggis

Chronicle 5 : Address to a Haggis

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.
Chronique de faible difficulté.

Aperçu

Le haggis est un savoureux plat d'abats de mouton (cœur, poumons et foie), agrémentés d'oignons, d'avoine, de graisse, d'épices et de sel, plongés dans un bouillon et traditionnellement cuits dans une panse de brebis. Vous avez désormais l'opportunité de produire le meilleur haggis et de le comparer à celui des autres chefs de clan – sans avoir à y goûter ! Qui préparera le meilleur haggis... et prendra juste ce qu'il faut de risques ?

Contenu

6 nouvelles Tuiles (Drover's Inn, Ye Olde Inn, Creek Inn, Haggis House, Beast Feast Inn, Shetland Sheep).
13 Jetons Haggis de valeurs de 1 à 3 au verso.
4 Tables de Service du Haggis.

Modifications de Mise en Place

Chaque joueur reçoit une Table de Service du Haggis. Mélangez les 6 nouvelles Tuiles dans les piles correspondantes. Constituez une réserve avec les jetons Haggis face cachée. Retournez 2 de ces jetons, dont la valeur devient visible.

Nouvelles Règles

Si un joueur obtient un jeton Haggis, il peut choisir de prendre un jeton :
► parmi les jetons face visible
► ou aléatoirement parmi les jetons face cachée.
Il pose alors son jeton face cachée sur sa Table de Service du Haggis. Chaque Table de Service peut contenir 5 jetons Haggis. Si un joueur obtient un jeton Haggis alors que sa Table de Service est pleine, il doit remplacer un des jetons sur sa Table, qui est remis face cachée dans la réserve. À la fin de cette action, retournez des jetons Haggis de la réserve afin qu'il y en ait toujours 2 posés face visible.

Nouvelles Activations et effets immédiats

Payez 1 Mouton pour prendre 1 jeton Haggis de la réserve.

Obtenez immédiatement 1 jeton Haggis de la réserve.

Points du Haggis

Il y a 3 phases de décompte du Haggis au cours de la partie : après la phase de décompte de la pile B, après celle de la pile C, et après le décompte de fin de partie.

Le Dé est lancé 4 fois, et après chaque lancer les actions suivantes sont effectuées :
► Si un joueur a au moins 1 jeton Haggis de la valeur du Dé sur sa Table de Service, il doit le retourner face visible.
► Pas plus de 3 jetons Haggis peuvent être présents face visible en même temps sur une Table de Service. Si un joueur a déjà 3 jetons face visible sur sa Table de Service, il ignore le résultat des prochains lancers du Dé.
► Après le quatrième lancer, si un joueur a moins de 3 jetons Haggis face visible sur sa Table de Service, il peut dépenser 1 Tonneau de Whisky pour effectuer un lancer de Dé supplémentaire dont le résultat ne concernera que lui. Ceci peut être effectué autant de fois que souhaité jusqu'à ce que le joueur ait 3 jetons Haggis face visible sur sa Table de Service.

Puis les Points de Victoire sont attribués ainsi :
► Le nombre de jetons Haggis face visible sur la Table de Service de chaque joueur est multiplié par la somme des valeurs de ses jetons face visible. Il obtient autant de Points de Victoire. Puis tous les jetons Haggis face visible sur les Tables de Service sont remis dans la réserve.
Les jetons Haggis face cachée sur une Table de Service restent à leur place.

Exemple : Un joueur retourne face visible 2 de ses jetons Haggis (car le Dé a donné un résultat de 1 puis de 3). Son dernier jeton, de valeur égale à 1, reste face cachée, car un seul 1 a été tiré avec le Dé. Il décide de ne pas dépenser de Tonneau de Whisky. pour un lancer de Dé supplémentaire. Il obtient donc 2 x 4 = 8 PV, où 2 correspond au nombre de jetons Haggis face visible, et 4 à la somme de leurs valeurs.

Chronique 6 – L'Ouvrage Douteux sur l'Histoire d'Écosse

Chronicle 6 : The Dubious Tome of Scottish History

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 20 minutes.
Chronique de difficulté complexe.

Aperçu

L'Écosse n'est pas qu'un beau décor. C'est un pays à l'histoire riche. Cette Chronique relie les Évènements importants et notables aux lieux où ils se sont déroulés.

Contenu

8 nouvelles Tuiles (4 x Gathering A, B, C, D + Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).
4 Cartes Lieu Emblématique-Évènement de l'Histoire d'Écosse (Wallace Monument, Old Man of Storr, Dunvegan Castle, Fort George).
11 Cartes Lieu Emblématique-Évènement du jeu de base (qui remplacent les Cartes Lieu Emblématique d'origine).
4 Cartes Lieu Emblématique-Évènement du Marteau des Écossais (qui remplacent les Cartes Lieu Emblématique de la Chronique « Le Marteau des Écossais », si vous la jouez).

Modifications de Mise en Place

Remplacez toutes les Cartes Lieu Emblématique du jeu de base et des Chroniques que vous avez éventuellement choisies pour cette partie par les Cartes Lieu Emblématique-Évènement du même nom. Ajoutez les 4 Cartes Lieu Emblématique-Évènement de l'Histoire d'Écosse.
Mélangez les 8 nouvelles Tuiles à leurs piles respectives.

Nouvelles Cartes Lieu Emblématique-Évènement

Les Cartes Lieu Emblématique-Évènement sont double-face. Leur recto est divisé en deux parties, celle de gauche et celle de droite. Lorsqu'une Carte Lieu Emblématique-Évènement est prise, la partie de gauche se déclenche immédiatement – exactement comme avec le jeu de base.

Utiliser le Dé ?
Souvenez-vous que le Dé ne s'arrête jamais sur une Tuile avec l'icône Chronique !

Déclencher un Évènement
Un Évènement peut être déclenché lorsque cette icône est activée.

Si le joueur possède une Carte Lieu Emblématique-Évènement qui n'est pas tournée sur sa face Évènement (son verso), il peut alors choisir de déclencher cet Évènement :
► L'effet de la partie de droite de la Carte Lieu Emblématique-Évènement se déclenche (voir pages suivantes).
► La Carte Lieu Emblématique-Évènement est retournée sur sa face Évènement.
► Un joueur est autorisé à ne pas déclencher l'effet de la partie droite du recto de la Carte Lieu Emblématique-Évènement lors du retournement sur l'autre face, s'il ne le veut pas ou ne le peut pas.

Décompte de « L'Histoire d'Écosse »

La Chronique modifie le décompte des lieux emblématiques de la façon suivante : toutes les Cartes Lieu Emblématique-Évènement comptent comme des Lieux Emblématiques en terme de décompte, quelle que soit leur face visible. De plus, chaque face Évènement visible rapporte 1 point supplémentaire pour le décompte des Lieux Emblématiques, comme indiqué par l'icône marquée sur cette face.

Chronique 6 – L'Ouvrage Douteux sur l'Histoire d'Écosse

Chronicle 6 : The Dubious Tome of Scottish History

Les Évènements de la Chronique « L'Ouvrage Douteux sur l'Histoire d'Écosse »

Old Man of Storr (A)

Un prêtre de l'île de Skye décida de voyager jusqu'à Rome pour rencontrer personnellement le pape et ainsi mettre fin à une querelle concernant la date exacte de Pâques. Escaladant le Storr aux premières lueurs de l'aube, il lança un sort pour invoquer le diable et le transformer en cheval. Sur le chemin vers Rome, le diable interrogea le prêtre sur la raison de ce voyage. Le prêtre dut user de toute sa volonté pour répondre honnêtement aux questions tout en ne mentionnant jamais le nom de « Dieu », ce qui aurait immédiatement rompu le sortilège, faisant disparaître le diable et tomber le prêtre à la mer. L'homme de foi parvint à destination malgré les ruses du diable, apprit la date réelle de Pâques et retourna sain et sauf sur l'île de Skye. Le diable fut si impressionné par l'ingéniosité de son adversaire qu'à son départ il prononça ces mots inquiétants : « A bientôt ».

Effet du Lieu Emblématique : Obtenez immédiatement 2 Pierres de la réserve et posez-les sur la Tuile Old Man of Storr.

Effet de l'Évènement : Payez 1 Écossais pour (vous seul) utiliser jusqu'à la fin de la partie la nouvelle Table de Score des Écossais du Château, sur la face Évènement, à la place de la Table de Score normale.

Wallace Monument (B)

La tour se tient au sommet de Abbey Craig, un rocher volcanique surplombant l'Abbaye de Cambuskenneth, d'où William Wallace aurait observé le rassemblement de l'armée du roi Édouard I d'Angleterre, juste avant la bataille du pont de Stirling en 1297.

Effet du Lieu Emblématique : Vous pouvez immédiatement activer toutes les Tuiles de votre territoire. Ceci remplace les activations normalement déclenchées par la Tuile Wallace Monument. Chaque Tuile ne peut être activée qu'une fois, comme d'habitude.

Effet de l'Évènement : Retournez 1 Carte Lieu Emblématique sur sa face Évènement. Si vous possédez « William Wallace », vous remportez 4 Points de Victoire.

Dunvegan Castle (C)

Selon la tradition, Malcom, le troisième chef de son clan (1296-1370), était de retour d'un rendez-vous avec son amante (la femme d'un certain Fraser de Grenelg), quand il fut attaqué par une vache sauvage. Armé seulement d'un surin, il tua l'animal. En souvenir de son acte de bravoure, il conserva une des cornes, qui fut dès lors considérée comme un trésor du clan que chacun de ses successeurs devait remplir de vin et boire d'un trait. L'histoire de cœur de Malcolm n'a jamais été oubliée depuis.

Effet du Lieu Emblématique : Obtenez immédiatement 2 Moutons de la réserve et posez-les sur la Tuile Dunvegan Castle.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement 2 Bœufs dans la réserve pour obtenir 7 Points de Victoire.

Fort George (D)

Fort George est une forteresse du 18ème siècle située au nord-est d'Inverness, tout au bout du promontoire de Moray Firth. Il est considéré comme l'un des bâtiments européens les plus importants et les mieux conservés de son époque. Il fut bâti pour maintenir la paix dans les Highlands à la suite des rébellions jacobites de 1745-1746, à la place d'un premier site détruit par l'explosion préparée par un officier français nommé l'Épine. Explosion prématurée qui tua de nombreux hommes, dont l'Épine.

Effet du Lieu Emblématique : Déplacez n'importe quel nombre d'Écossais de votre Château Initial sans payer de Points de Mouvement.

Effet de l'Évènement : Remettez 1 Écossais dans votre réserve pour retirer immédiatement de la partie 2 Tuiles de votre Territoire. La disposition de votre Territoire doit continuer à respecter les règles de placement. Si vous retirez une Tuile de Superposition, retirez également toutes les Tuiles situées en-dessous. Si vous retirez une Tuile Lieu Emblématique, vous conservez la Carte Lieu Emblématique correspondante. Toutes les ressources et les Écossais présents sur les Tuiles retirées sont déplacés sur votre Château Initial.

Les Évènements des Cartes Lieu Emblématique du jeu de base remplacées

L'effet du Lieu Emblématique de la carte de remplacement est identique à celui du jeu de base.

Loch Lochy (A)

Le Taureau de la Rivière est une créature paisible et inoffensive qui émerge du lac pour parcourir les pâturages.

Effet de l'Évènement : Obtenez immédiatement 1 Bœuf et activez toutes vos Tuiles Animal .

Donan Castle (A)

Pour mettre au pas les Highlands en révolte, le roi Jacques Ier voyagea jusqu'à Inverness en 1427, où il invita les chefs de clan en leur promettant la vie sauve, mais les emprisonna ou les exécuta dès leur arrivée.

Chronique 6 – L'Ouvrage Douteux sur l'Histoire d'Écosse

Chronicle 6 : The Dubious Tome of Scottish History

Effet de l'Évènement : Activez jusqu'à 2 Tuiles différentes sur le Territoire des autres joueurs. Vous obtenez le bénéfice des activations, mais vous devez payer les coûts d'activation.

Castle Stalker (A)

En 1463, Sir John Stewart se préparait à légitimer son fils en épousant la mère de celui-ci, une MacLaren, à Dunstaffnage, lorsqu'il fut mortellement blessé à l'extérieur de l'église par Alan MacCoul, un MacDougall renégat. Il survécut néanmoins suffisamment longtemps pour terminer la cérémonie et légitimer son fils, Dugald, qui devint le premier chef d'Appin.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement 1 Écossais dans votre réserve et choisissez 1 Tuile dans la pile de défausse. Posez-la sur votre Territoire sans payer son coût, mais en respectant les règles de placement. Si vous choisissez une Tuile Personnage, vous devez payer les éventuels coûts de route.

Inverness (B)

En 1562, la reine d'Écosse Marie Stuart se vit refuser l'accès à la ville par le gouverneur anglais durant la révolte d'Huntly. « Inquiets du danger couru par leur souveraine, un grand nombre de vieux écossais l'entourèrent, en partie par obligation, en partie de leur plein gré, en particulier les Fraser et les Munro, les plus braves de leurs tribus. Lorsque la reine se considéra en position de force, elle assiégea le château, lequel ne disposant pas d'une importante garnison ni n'étant protégé par d'assez épais remparts, se rendit. Les soldats furent désarmés et leurs commandants exécutés. » (Histoire d'Écosse, George Buchanan)

Effet de l'Évènement : Utilisez (pour vous seul) jusqu'à la fin de la partie la nouvelle Table de Score du Whisky, sur la face Évènement, à la place de la Table de Score normale.

Loch Shiel (B)

En 1745, Bonnie Prince Charlie, plus connu sous le nom de Charles Ier, tenta une ultime rébellion infructueuse avec les clans Hochland contre la domination anglaise.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement 1 PV dans la réserve pour obtenir 2 Écossais à poser sur Loch Shiel.

Duart Castle (B)

Le château est la base des MacLean, et il est mentionné pour la première fois comme dot de la femme du chef de clan Lachlan Lubanach MacLean. Au cours des rébellions jacobites, le clan MacLean faisait partie du camp des rebelles et des royalistes. Pendant cette période, les troupes de Cromwell assiégèrent la forteresse par deux fois. Elles perdirent trois navires lors du second siège, et l'épave de l'un d'entre eux est encore visible aujourd'hui au large du château.

Effet de l'Évènement : Obtenez immédiatement 3 Points de Victoire. Si vous contrôlez le Domaine MacLean sur le Plateau de Clan, vous pouvez immédiatement effectuer un échange unique comme indiqué sur la carte Évènement. Vous pouvez utiliser l'effet du Clan Sinclair pour cet échange.

Loch Ness (C)

En octobre 1871 ou 1872, D. Mackenzie de Balnain a déclaré avoir vu un objet ressemblant à un rondin ou à la coque renversée d'un bateau « remuant et se tortillant dans l'eau ». L'objet se déplaça d'abord lentement, puis disparu en accélérant. Mackenzie rapporta son histoire en écrivant à Rupert Gould en 1934, et la curiosité populaire pour le monstre augmenta peu après.

Effet de l'Évènement : Obtenez immédiatement 1 Pièce pour chaque face Évènement visible parmi vos Cartes Lieu Emblématique, Loch Ness inclus.

Armadale Castle (C)

Un manoir a d'abord été construit vers 1790. En 1815, un château de style baronnial imaginé par James Gillespie Graham, pensé plus pour en mettre plein la vue que pour être défendu, a été ajouté à proximité.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement n'importe quel nombre de Pierres dans la réserve pour obtenir 3 Points de Victoire par Pierre.

Loch Morar (D)

La légende dit que rencontrer Morag annonce la mort d'un membre de la branche locale du clan MacDonald. On prétend également que le Loch Morar est relié aux lacs et rivières du Great Glen, Loch Ness inclus, par un réseau labyrinthique de tunnels souterrains.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement 2 Écossais dans la réserve pour obtenir 9 Points de Victoire.

Castle Moil (D)

Le château, ancien siège du clan McKinnon, était une forteresse contrôlant le détroit de Kyle Akin entre l'île de Skye et le continent, passage obligé des navires voulant rejoindre le Minch. Selon la tradition, Findanus, l'arrière-petit-fils d'Àlpín II de Dalriada, le quatrième chef des McKinnon, rattacha Dunakin au clan, aux alentours de l'an 900, en s'unissant à une princesse scandinave surnommée « Marie la Grivoise ». Findanus et son épouse tendirent une lourde chaîne à travers le détroit et

revendiquèrent un droit de passage à tous les navires. La princesse repose à Beinn na Caillich, sur l'île de Skye, son visage prétendument tourné vers la Norvège.

Effet de l'Évènement : Obtenez immédiatement 2 Pièces. Vous pouvez déplacer gratuitement 1 Écossais de n'importe où sur votre Territoire jusqu'à votre Château Initial.

Castle of Mey (D)

L'esprit de la Dame Verte hante ces lieux. Elle est supposée être la fille du cinquième comte de Caithness, tombée amoureuse d'un fermier et enfermée par son père au dernier étage du château. Déchirée par le chagrin, elle se défenestra.

Effet de l'Évènement : Remettez immédiatement 1 Écossais dans votre réserve pour retirer de la partie 2 Tuiles de votre Territoire. La disposition de votre Territoire doit continuer à respecter les règles de placement. Si vous retirez une Tuile de Superposition, retirez également toutes les Tuiles situées en-dessous. Si vous retirez une Tuile Lieu Emblématique, vous conservez la Carte Lieu Emblématique correspondante. Toutes les ressources et les Écossais présents sur les Tuiles retirées sont déplacés sur votre Château Initial.

Les Évènements des Cartes Lieu Emblématique de la Chronique « Le Marteau des Écossais » remplacées

Loch Lomond (A)

Le poème Loch Lomond serait inspiré de la lettre écrite par le jeune soldat Donald MacDonald du clan Keppoch à sa chère Moira, après la deuxième rébellion des jacobites en 1745, alors qu'il attendait son exécution au Château de Carlisle. Probablement basés sur cette lettre, Andrew Lang écrivit les fameux vers de The Bonnie Banks o' Loch Lomond, vers 1876. Ce poème a été mis en musique au fil du temps, et fait aujourd'hui partie des chants traditionnels écossais. Il est connu internationalement grâce à son interprétation par le groupe Runrig.

Effet de l'Évènement : Obtenez immédiatement toutes les Pièces de la ligne du Marché « Angleterre ».

Glenfinnan Church (B)

L'Église de Sainte Marie et Saint Finnan est située dans une des régions les plus pittoresques et historiquement intéressantes des Highlands. Elle se tient au-dessus du Loch Shiel, où Charles Édouard Stuart déploya son étendard avant l'assemblée des clans.

Effet de l'Évènement : Activez immédiatement Glenfinnan Church et toutes les Tuiles adjacentes. Chaque Tuile ne peut être activée qu'une fois.

Glenfinnan Monument (C)

En réalité, c'est là qu'a débuté la grande révolte jacobite qui se termina tristement à Culloden. Après un demi-siècle, une vision romancée des évènements de l'époque s'est propagée, conduisant à ériger le monument en 1815.

Effet de l'Évènement : Vous pouvez immédiatement échanger les places de l'Anglais et d'une Tuile du Rondel. Choisissez une Tuile sur le Rondel, enlevez l'Anglais de sa position actuelle, posez-le sur la case vide où vous prenez la Tuile, puis posez la Tuile sur la case où était posé l'Anglais.

General Wade's Military Roads (D)

Un réseau de routes militaires, parfois nommé Routes Militaires du Général Wade, a été construit dans les Highlands au milieu du 18ème siècle par le gouvernement britannique pour assurer l'ordre dans cette partie du pays qui s'était soulevée durant la rébellion jacobite en 1715.

Effet de l'Évènement : Posez immédiatement 1 Pion de Clan gratuitement sur un Domaine de Clan violet du Plateau de Clan. Si aucune n'est disponible ou que vous préférez ne pas poser de Pion de Clan, vous pouvez tout de même retourner cette carte face Évènement visible.

Chronique 7 – Entre le Marteau et l'Enclume

Chronicle 7 : Between a Rock and a Hard Place

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.
Chronique de difficulté moyenne.

Aperçu

La Chronique 7 ajoute une opportunité supplémentaire de marquer des points lors du décompte de fin de partie.

Contenu

10 Cartes Décompte Great Glen
28 Pions Vote : 16 x AYE (OUI) et 12 x NAY (NON)

Modifications de Mise en Place

Toutes les Cartes Décompte sont mélangées, et 5 sont tirées aléatoirement.
Elles sont posées face visible à côté du Rondel.

2 joueurs
Chaque joueur reçoit 3 Pions Vote AYE et 3 NAY. Chaque joueur peut secrètement choisir 2 Pions Vote lors d'un seul vote, au lieu d'un seul.

3 joueurs
Chaque joueur reçoit 3 Pions Vote AYE et 2 NAY.

4 joueurs
Chaque joueur reçoit 4 Pions Vote AYE et 3 NAY.

Nouvelles Règles

Si un joueur prend une Tuile Personnage lors de son tour, un Conseil Clanique se réunit après la pose du Pion de Clan. Le joueur qui a pris la Tuile Personnage doit choisir une Carte Décompte Great Glen qui n'a pas encore été l'objet d'un vote. Chaque joueur choisit secrètement un AYE ou un NAY de sa main. Ces pions sont révélés simultanément et posés sur la Carte Décompte. Si cette Carte Décompte reçoit au moins autant de votes AYE que de votes NAY, le décompte de cette carte sera pris en compte à la fin de la partie. Si les 5 cartes ont été l'objet d'un vote, aucun autre vote ne sera effectué lorsqu'un joueur prendra une Tuile Personnage.

Décompte

Les décomptes récompensent toujours le joueur qui a été le plus efficace pour la tâche demandée par la Carte Décompte Great Glen. En cas d'égalité, les Points de Victoire sont répartis entre les joueurs (en arrondissant au nombre supérieur si besoin).

Cartes Décompte :
Le Conseil clanique déclare

Le joueur avec le plus grand nombre de Moutons et de Bœufs sur son Territoire obtient 10 Points de Victoire.

Le joueur avec le plus grand nombre de Bois et de Pierres sur son Territoire obtient 10 Points de Victoire.

10 Points de Victoire sont accordés au joueur dont le Territoire est constitué du plus grand carré de Tuiles (2x2, 3x3, 4x4, etc.). Le Territoire n'a pas besoin d'avoir entièrement la forme d'un carré, mais seulement d'avoir une partie en forme de carré.

Comparez le nombre de séries complètes des éléments suivants de chaque joueur :

- Écossais sur le Château Initial
- Tonneaux de Whisky
- Cartes Lieu Emblématique
- Tuiles Personnage

Le joueur avec le plus grand nombre de séries complètes obtient 10 Points de Victoire. L'effet de Castle Moil est utilisé pour compter les séries.

Exemple : Jeanne a 3 Écossais sur son Château Initial, 5 Tonneaux de Whisky, 4 Cartes Lieu Emblématique et 2 Personnages. Elle a donc complété 2 séries.

Chronique 7 – Entre le Marteau et l'Enclume

Chronicle 7 : Between a Rock and a Hard Place

10 Points de Victoire sont attribués au joueur qui possède le plus de Châteaux avec au moins 1 Écossais posé dessus, Château Initial inclus. Si vous jouez avec la Chronique Penny Mobs, le joueur contrôlant Mike McCastle compte pour lui le Château adverse sur lequel est posé Mike McCastle.

Le joueur avec le plus grand nombre de Tuiles avec le symbole Whisky obtient 10 Points de Victoire.

Le joueur avec le plus petit Territoire obtient 10 Points de Victoire – pour faire encore plus enrager les autres joueurs.

Le joueur avec le plus grand nombre de pâturages reliés perpendiculairement sur son Territoire obtient 10 Points de Victoire.

Le joueur qui a un Écossais sur son Territoire le plus éloigné de son Château Initial obtient 10 Points de Victoire. Pour mesurer les distances, comptez le nombre de Points de Mouvement nécessaires pour rejoindre le Château Initial.

Si un déplacement sur le Rondel provoque la défausse d'une Tuile, elle est défaussée dans une pile de défausse personnelle du joueur actif. Chaque joueur a sa propre pile de défausse. Cette mécanique de jeu est effective dès le début d'une partie où cette Carte Décompte est révélée face visible, même si elle n'a pas encore fait l'objet d'un vote ! Le joueur avec le plus grand nombre de Tuiles dans sa pile de défausse personnelle obtient 10 Points de Victoire. Si un joueur doit prendre une Tuile dans la pile de défausse, il peut choisir la pile de défausse de n'importe quel joueur.

Chronique 8 – Penny Mobs

Chronicle 8 : The Penny Mobs

2-4 joueurs.
Utiliser cette Chronique allonge la partie d'environ 10 minutes.
Chronique de difficulté élevée.

Aperçu

Penny Mobs (la Pègre du Sou) est le nom donné par la presse aux premiers gangs de rue actifs à Glasgow au début des années 1870. Puisque la justice permettait de remplacer l'emprisonnement par une amende, les membres des gangs organisaient des collectes, selon la règle du « un sou par tête » qui inspira leur nom. Nombre d'entre eux s'enfuirent vers les Highlands.

Contenu

9 Truands des Penny Mobs du Jeu de Base, avec un S ou un B à leur verso.
7 Truands des Penny Mobs pour les autres Chroniques, avec 2 icônes Chronique.
28 Sous (avec une face -1 PV et une face +1 PV).
14 Jetons décrits dans les pages suivantes.

Modifications de Mise en Place

Chaque joueur reçoit 7 Sous qu'il pose sur son Château Initial, face -1 PV visible. Prenez tous les Truands des Penny Mobs du Jeu de Base, et tous les Truands des Penny Mobs dont l'icône de Chronique correspond aux Chroniques que vous ajoutez à la partie. Mélangez-les, et tirez au hasard :

- ► 6 Truands des Penny Mobs pour une partie à 4 joueurs
- ► 4 Truands des Penny Mobs pour une partie à 3 joueurs
- ► 3 Truands des Penny Mobs pour une partie à 2 joueurs

Parmi ces Truands tirés aléatoirement, posez tous ceux avec un S à leur verso en-dessous du Rondel, face visible. Ils sont en prison. Les Truands avec un B à leur verso sont mis en prison lorsque la première Tuile de la pile B est posée sur le Rondel. Remettez tous les autres Truands dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.

Note : Kenneth McSnith, Fergus MacDarkie et Mike McCastle ne peuvent être utilisés que pour des parties à 3 joueurs ou plus !

Nouvelles Règles

À la fin du tour de chaque joueur, ce joueur peut :

► Poser 1 de ses Sous sur un Truand emprisonné. Le Sou est retourné face +1 PV visible. S'il n'y a pas de Truand en prison, le Sou ne peut pas être posé.

OU

► Prendre 1 des Truands et tous les Sous posés sur lui, et les poser devant lui.

Si un Truand est ainsi pris, le joueur le contrôle. Son effet est immédiatement actif.

Décompte

À la fin de la partie, le Décompte suivant est ajouté au Décompte de fin de partie :

- ► Chaque Truand fait perdre autant de Points de Victoire que ce qui est indiqué.
- ► Chaque Sou en possession d'un joueur avec sa face -1 PV visible fait perdre 1 PV.
- ► Chaque Sou en possession d'un joueur avec sa face +1 PV visible fait gagner 1 PV.

LES TRUANDS DES PENNY MOBS

Peggy McWander (S)

Lorsque vous prenez Peggy McWander, vous obtenez les 2 Pions Peggy McWander.

Durant n'importe lequel de vos prochains tours, vous pouvez poser un (ou les deux) Pions Peggy McWander sur n'importe quel Domaine de Clan libre du Plateau de Clan.

Si un autre joueur veut occuper un Domaine sur lequel est posé un Pion Peggy McWander, il doit payer au contrôleur de Peggy McWander le nombre de Pièces indiqué, ou il ne pourra pas revendiquer ce Domaine.

Vous pouvez revendiquer ce Domaine sans payer le coût, mais vous devez toujours payer les coûts de routes. Le Pion Peggy McWander est défaussé dès que le Domaine est revendiqué.

Chronique 8 – Penny Mobs

Chronicle 8 : The Penny Mobs

Joe McDuff (S)

Lorsque vous prenez Joe McDuff, vous obtenez 3 Pions Joe McDuff.

Durant n'importe lequel de vos prochains tours, vous pouvez dépenser 1 (ou plus) de vos Pions Joe McDuff pour prendre la pile de Pièces la plus importante d'1 ligne du Marché. Si vous jouez avec la Chronique Le Marteau des Écossais, la ligne du Marché « Angleterre » peut être choisie.

Bruce McMail (S)

Lorsque vous prenez Bruce McMail, posez 3 Pièces de la réserve dessus.

Si un autre joueur produit une ressource en activant une Tuile Animal ou Tissu, vous pouvez payer 1 Pièce de Bruce McMail pour 1 ressource produite de ce joueur. Posez-la n'importe où sur votre Territoire ou vendez-la au Marché.

Peggy McLaird (S)

Lorsque vous prenez Peggy McLaird, vous obtenez 3 Pions Peggy McLaird.

Durant n'importe lequel de vos prochains tours, vous pouvez dépenser 1 Pion Peggy McLaird pour réserver n'importe quelle Tuile placée devant votre Pion sur le Rondel.

Un autre joueur peut prendre cette Tuile réservée s'il vous paye le coût en Pièces indiqué sur le Pion Peggy McLaird posé dessus.

Lors de votre prochain tour, si aucun autre joueur n'a pris la Tuile réservée, vous êtes obligé de la prendre. Vous n'avez pas à payer le coût du Pion Peggy McLaird.

Vous devez être en mesure de prendre la Tuile réservée au moment où vous la réservez. Si, lors du tour suivant, vous n'êtes plus en mesure de la prendre (à cause de changements au Marché par exemple), retournez Peggy McLaird et défaussez tous les Pions Peggy McLaird encore posés dessus. Vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste de la partie, mais vous perdez tout de même les PV correspondants lors du décompte de fin de partie.

Lorsque vous atteignez ou dépassez la Tuile « La Fin », vous n'avez plus la possibilité de réserver une Tuile, même s'il vous reste des Pions Peggy McLaird à dépenser.

Chronique 8 – Penny Mobs

Chronicle 8 : The Penny Mobs

Kenneth McSnitch (S)

Ce Truand ne peut être utilisé que pour une partie à 3 joueurs ou plus.

Lorsque vous prenez Kenneth McSnitch, vous obtenez le Pion Kenneth McSnitch. Vous pouvez immédiatement (ou durant n'importe lequel de vos prochains tours) poser 1 de vos Écossais (de la réserve ou d'une Tuile du Territoire) sur n'importe quelle Tuile du Territoire d'un adversaire. Cet Écossais représente Kenneth McSnitch. Mettez le Pion Kenneth McSnitch sous l'Écossais pour l'identifier.

Vous pouvez déplacer Kenneth McSnitch en utilisant vos Points de Mouvement. Si vous le déplacez sur une Tuile qui contient des ressources, vous pouvez en voler 1, à moins que la Tuile ne soit gardée par un Écossais adverse. Si Kenneth McSnitch vole une ressource, vous pouvez immédiatement le poser sur une Tuile du Territoire d'un autre joueur. Si un Écossais adverse se déplace sur la case où se trouve Kenneth McSnitch, ce dernier doit alors immédiatement être posé sur une Tuile du Territoire d'un autre joueur.

Fergus MacDarkie (B)

Ce Truand ne peut être utilisé que pour une partie à 3 joueurs ou plus.

Lorsque vous prenez Fergus MacDarkie, vous obtenez le Pion Fergus MacDarkie. Vous pouvez immédiatement (ou durant n'importe lequel de vos prochains tours) poser 1 de vos Écossais sur n'importe quelle Tuile du Territoire d'un adversaire. Cet Écossais représente Fergus MacDarkie. Mettez le Pion Fergus MacDarkie sous l'Écossais pour l'identifier.

Si une Tuile est installée perpendiculairement ou en diagonale à côté de la Tuile où est posé Fergus MacDarkie, le joueur concerné doit vous payer 1 Pièce. S'il ne peut pas vous payer, il ne peut pas poser la Tuile à cet endroit. Si vous obtenez 1 Pièce ainsi, Fergus MacDarkie doit être posé sur une Tuile du Territoire d'un autre joueur. Si un Écossais adverse se déplace sur la case où se trouve Fergus MacDarkie, ce dernier doit alors immédiatement être posé sur une Tuile du Territoire d'un autre joueur.

Fergus MacDarkie ne peut pas se déplacer en dépendant des Points de Mouvement.

Sibyl MacSponge (B)

Après avoir pris Sibyl MacSponge, à chaque fois qu'un joueur obtient 6 PV d'une seule source pendant son tour, ce joueur doit vous donner 1 de ces PV. Cette capacité ne peut fonctionner qu'une fois pendant le tour de chaque joueur.

Lors des phases de décompte, à chaque fois qu'un joueur obtient 6 PV d'une seule source pendant son tour, ce joueur doit vous donner 1 de ces PV. Cette capacité peut fonctionner plusieurs fois par phase de décompte, et plusieurs fois par joueur.

Derek Anderson (B)

Une fois par partie, vous pouvez activer Derek Anderson pendant votre tour pour voler 1 Tuile de n'importe quel joueur et la poser (en respectant les règles de placement) sur le Territoire de n'importe quel autre joueur. Cette Tuile ne s'active pas, ni n'active ses voisines lorsqu'elle est posée de cette façon. Le placement doit suivre les règles à la fois sur le Territoire qui perd la Tuile et sur le Territoire qui l'obtient. Il n'est pas nécessaire qu'un Écossais soit présent sur une Tuile adjacente à l'endroit où est posé la Tuile volée. Les autres règles de placement s'appliquent normalement.

Il est impossible de voler une Tuile Échange de cette façon.

Si une Tuile de Superposition est volée, toutes les Tuiles en dessous sont déplacées en même temps.

Chronique 8 – Penny Mobs

Chronicle 8 : The Penny Mobs

Mike McCastle (B)

Ce Truand ne peut être utilisé que pour une partie à 3 joueurs ou plus.

Lorsque vous prenez Mike McCastle, vous obtenez le Pion Mike McCastle. Vous pouvez immédiatement (ou durant n'importe lequel de vos prochains tours) poser 1 de vos Écossais sur le Château Initial d'un adversaire. Cet Écossais représente Mike McCastle. Mettez le Pion Mike McCastle sous l'Écossais pour l'identifier.

Lors du décompte, 1 des Écossais de l'autre joueur sur son Château Initial ne sera pas pris en compte, alors que Mike McCastle comptera comme 1 Écossais sur votre Château Initial. Mike McCastle ne peut pas être déplacé. Si un Écossais de l'autre joueur se déplace sur son Château Initial, Mike McCastle doit fuir et être posé sur le Château Initial d'un autre joueur.

Calum McQuack (B)

Calum McQuack rejoint votre Bateau. À chaque fois que votre Bateau dépasse le bateau d'un autre joueur, et à chaque fois que le Bateau d'un autre joueur dépasse le vôtre, vous pouvez donner à ce joueur un de vos Sous face -1 PV visible.

Une fois par partie, lorsque votre Bateau atteint un Château et reçoit un jeton Récompense, vous pouvez choisir un jeton et en prendre un second au hasard. Ce qui signifie qu'il n'y en aura plus pour tous les joueurs. Tant pis, il fallait aller plus vite.

Bully McMuscle (B)

Bully McMuscle rejoint votre Bateau. Lorsque vous déplacez votre Bateau, vous pouvez dépasser les Bateaux adverses sans payer de Points de Mouvement pour la Tuile sur laquelle est présente le Bateau adverse.

Une fois par partie, lorsque votre Bateau atteint un Château et reçoit un jeton Récompense, vous pouvez choisir un jeton et en prendre un second au hasard. Ce qui signifie qu'il n'y en aura plus pour tous les joueurs. Tant pis, il fallait aller plus vite.

Fraser McStarve (B)

Fraser McStarve adore le Haggis. Une fois par partie, pendant le décompte du Haggis et avant que le Dé ne soit lancé, vous volez 1 jeton Haggis au joueur de votre choix. Ce joueur décide quel jeton Haggis il vous donne. Vous posez ce jeton Haggis face cachée sur votre table.

Chronique 8 – Penny Mobs

Chronicle 8 : The Penny Mobs

Oonagh McHagg (B)

Une fois par décompte du Haggis, vous pouvez relancer 1 des 4 lancers de Dé, vous devez le faire juste après le lancer.

Elspeth McTrick (S)

Lorsque vous atteignez la montagne ou juste avant de quitter la montagne, vous pouvez échanger 1 des ressources ou des Pièces sur la montagne contre 1 ressource de la réserve (Bois, Pierre, Bœuf, Mouton ou Orge).

Erin MacMalt (B)

Si vous vous déplacez sur une Tuile Vente de Single Cask, vous pouvez vendre 2 Tonneaux de Whisky, et sur la case bonus de gauche en plus de la case de droite.

John McClaim (S)

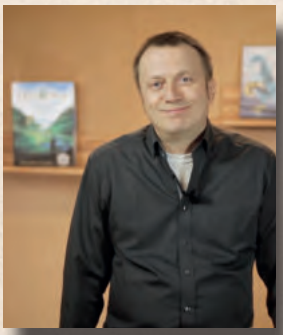
Lorsque vous prenez John McClaim, vous obtenez 3 Pions John McClaim. Vous pouvez immédiatement (ou durant n'importe lequel de vos prochains tours) poser 1 de vos Pions John McClaim (ou plus) sur n'importe quelles Cartes Lieu Emblématique non retournées (donc pas sur une face Évènement).

Ces Cartes Lieu Emblématique comptent comme si elles étaient vos Cartes lors des décomptes, et ne comptent pas pour le joueur qui possède la Carte.

Si un joueur retourne sur sa face Évènement une Carte Lieu Emblématique avec un Pion John McClaim posé dessus, le Pion est retiré de la partie.

Crédits

Beaucoup de personnes se sont impliquées pour que Glen More II : Chronicles voit le jour.



Matthias Cramer, l'auteur de Glen More II : Chronicles, développe et publie des jeux de société avec succès depuis 2010. Tout a commencé avec la nomination de Glen More aux International Gamers Award. Avec Lancaster, Matthias remporte le Dutch Game Award et une nomination pour le Kennerspiel des Jahres, la catégorie expert du Spiel des Jahres. Rococo, créé avec Louis et Stefan Malz, a été également nominé pour le Kennerspiel des Jahres. Sa ludographie comprend de grands jeux comme Helvetia, Kraftwagen et Dynasties.

Klaus-Jürgen Wrede est l'auteur de Carcassonne et le concepteur de la Chronique « Highlander – Il ne peut en rester qu'un ». Depuis sa première visite à Essen en 1981, le joueur occasionnel s'est découvert une grande passion, qui a conduit au développement de ses propres concepts de jeux. Carcassonne a été nommé Jeu de l'Année en 2001 et a reçu le German Game Award la même année, ainsi que de nombreuses autres récompenses. D'autres jeux ont depuis été cités dans les recommandations du jury du Spiel des Jahres. Lorsqu'il invente des jeux, Klaus-Jürgen est particulièrement attiré par l'adaptation de thèmes historiques vers des jeux familiaux.

Arve D. Fühler est le concepteur de la Chronique Penny Mobs. Son nom vient de son origine en partie finnoise. Né en 1966 à Francfort en Allemagne, Arve est un créateur de jeu fasciné par le développement d'idées créatives et la découverte de solutions : comment un sujet, une mécanique ou un processus complexe peut être transformé en un système de jeu simple, ludique et divertissant ? Comment obtenir un résultat tangible et visuellement esthétique ? Trouver la réponse à ces questions a mené Arve jusqu'à la création de grands jeux comme TA-KE, Festo !, El Gaucho et Pagoda, entre autres. Le prochain jeu d'Arve (un prototype nommé Capone City) sera édité par Funtails.

La Spieleautoren Südschwarzwald (auteurs de jeux du sud de la Forêt Noire), SAS pour faire plus court, est une jeune association allemande d'auteurs de jeux impliqués et de testeurs à Fribourg. Ses membres se regroupent une fois par semaine depuis 2013 pour tester, débattre et s'améliorer ensemble. La SAS organise également de grandes rencontres de test dans la région. En plus du développement de leurs propres créations, les tests au profit d'éditeurs remplissent toujours plus leur agenda. C'est ainsi qu'a débuté leur collaboration avec Funtails. Plusieurs membres de la SAS ont activement participé aux tests du jeu et des Chroniques, et ont aussi participé à la création de la Chronique promotionnelle Le monstre du Loch Ness. Les personnes concernées sont : Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löfer, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin & Rebekka Zeeb

Crédits

Conception : ..... Matthias Cramer
Directeur de Publication : ..... Steffen Rühl
Développement : ..... Andreas Geiermann, Steffen Rühl, Ingelis Wipfelder
Production : ..... Nils Herzmann
Directeur Artistique : ..... Daniel Müller
Illustrateurs : ..... Hendrik Noack, Jason Coates
Gestion Communautaire : ..... Andreas Geiermann, Nils Herzmann, Ingelis Wipfelder
Relecteurs : ..... Miguel Conceição, David McMillan, Stephen Orr, Winona So, Tyler Somer
Conception Supplémentaire et Qualité : ..... Bettina Brennecke, Alexander Grevel, Max Hoffmann, Sarah Löfer, Ferdinand Schnitzler, Laurin Schürer, Holger Siefke, Martin Zeeb, Rebekka Zeeb

Remerciements Spéciaux

Nous tenons à remercier en particulier tous nos contributeurs de Kickstarter, qui nous ont aidés a financer notre premier jeu de société. Votre soutien et vos retours ont été d'une aide inestimable !

L'équipe de Funtails remercie tout spécialement :
André Beautemps, Uli Blennemann, Andreas Buhlmann, Stefan Burkhardt, Luca Vince Caltabiano, the wrong Jason Coates, Marty Connell, Christwart Conrad, Susanne Cramer, Jan Cronauer, Kevin Delp, Dean Dunning, Sven Engelken, Christian Flender, the HAL9000 crew, Richard Ham, Tom Heath, Nils Herzmann, Karsten Höser, Jimmy Hudson, Mandi Hutchinson, Benjamin Knab, Jörg Köninger, Daniel Krause, Flavio De Leonardis Oivalf, Stefan Lampinen, Michael Liebe, Thomas List, Mike Love, Stefan Löw, Melanie & Angelo Marrandino, David McMillan, Jon McPeters, Matthias Nagy, Tilman Petters, Tim Plöger, Christoph Post, Jeremy D Salinas, Frank Schmidtsdorff, Brody Sheard, Stephanie Straw, Jenni Stephens, Ellie und Chris, Markus Weihrauch, Michael J Wright, Dominik Zöllner.

Andreas :
Un grand merci à Nicole Bechler pour son soutien l'année dernière. On en serait pas venu à bout sans toi <3
Grand merci à Steffen pour avoir pris le risque d'entreprendre ce voyage ensemble !
Merci à Nils, Ingelis et Daniel pour leur travail d'équipe. Vous êtes les meilleurs !
Merci à Benjamin Sandberg et Christian Fern pour votre soutien et votre connaissance de Kickstarter. Dans mes bras !
Merci à Freio, Anna et Thomas pour votre super travail sur la vidéo Kickstater. Encore meilleur que je l'espérais !
Merci à Klaus-Jürgen Wrede pour être un gars si épatant !
Merci à Jamey Stegmaier pour son travail sur le blog de Kickstarter. Il a été précieux !

Daniel :
Tous mes remerciements à Steffen Rühl, qui a rendu possible mon travail sur ce jeu, et à la super équipe de FUNTAILS. C'était cool de travailler avec vous ! Je voudrais également remercier ma future femme Franziska. Merci de me soutenir pour que mes rêves deviennent réalité. Je t'aime !

Nils :
Un remerciement spécial à Peter Csuka, Dan et Franck DiLorenzo, Judith et Charlotte Herzmann, Jamey Stegmaier, Matthias Trojnar

Steffen :
Je voudrais remercier ma femme Jutta : je t'aime, pour tout ton soutien dans mes idées les plus folles et pour m'aider à faire de mes rêves une réalité. Merci à mes merveilleuses filles Svea et Liv : vos sourires m'aident à tenir dans les moments difficiles. Maintenant vous éteignez la lumière ! Je suis particulièrement reconnaissant à l'équipe de Funtails et leurs familles, qui ont rendu tout cela possible. Remerciement particulier à Matthias Cramer, Gerhard Gohr, Stefan Kalveram, Astrid Krings-Gohr, Thomas and Liisa List, Mike Love, Claudia Scarabis, Julian Sommer, Marc Sommer.

En souvenir de Jörg Rohrer.