# Terres d'Arle - Aide de jeu

## Mise en place

Placez le grand plateau central entre vous deux et déterminez aléatoirement les bâtiments à utiliser.

Retirez 7 bâtiments verts, 3 jaunes et 3 bleus de la partie.
Pour votre première partie, retirez de la partie les bâtiments vert foncé avec l'horloge .
Lors des prochaines parties, retirez les 4 bâtiments vert clair (avec l'arbre ) et aléatoirement 3 bâtiments vert foncé avec l'horloge.

Mettez le compteur de semestres sur la case 1 et choisissez le premier joueur au hasard.

- Prenez les pions, marqueurs et tuiles de votre couleur et placez-les sur le grand plateau central.

- Prenez un plateau *Village* et placez les digues, tourbières, champs et une stalle contenant un cheval. Placez 6 indicateurs de ressources sur les cases 0 à 5 sur la piste à droite (comme représenté).

- Prenez un plateau *Grange et destinations* et placez les tuiles *Destination* (avec votre couleur au verso) sur les cases appropriées de ce plateau.

**Prenez 4 bois, 4 argiles et 3 tourbes.**

## Déroulement d'un semestre

**PRÉPARATIFS (à partir du 2e semestre)**

Passez le marqueur premier joueur à votre adversaire à moins qu'il n'ait utilisé l'action spéciale lors du dernier semestre. Mettez vos ouvriers en position pour le semestre actuel.

**PÉRIODE DE LABEUR**

Chacun votre tour, vous placerez vos ouvriers sur des cases *Action* vides du semestre en cours *(hiver, été)* et effectuerez chaque action immédiatement. Un seul des huit ouvriers peut être placé sur une case *Action* du prochain semestre *(ce faisant, vous permettrez à votre adversaire d'être le premier joueur lors du semestre suivant).*

À tout moment lors de la phase de labeur, vous pouvez :
- charger vos véhicules,
- déplacer vos animaux,
- utiliser vos bâtiments avec une horloge,
- utiliser vos bateaux de tourbe.

**INVENTAIRE**

À la fin de l'été, faites l'inventaire de novembre :
- déchargez vos véhicules,
- recevez la nourriture de vos vaches et moutons,
- récoltez vos champs et forêts, puis
- payez 3 nourritures et 2 tourbes.

À la fin de l'hiver, faites l'inventaire de mai :
- déchargez vos véhicules,
- les animaux dans vos stalles et étables se reproduisent,
- recevez la laine de vos moutons, puis
- payez 3 nourritures.

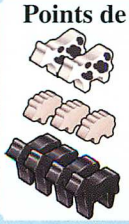
## Fin de partie

La partie se termine après 9 semestres. Si vous avez un

bateau de tourbe, vous pouvez échanger votre tourbe restante contre d'autres ressources.

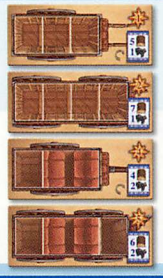
**Comptabiliser vos points de victoire.**
*Les points de victoire sont représentés par les roses des vents.*

**Points de victoire des animaux**



- 2 points de victoire pour chaque animal de l'espèce la moins représentée sur votre plateau *Village*.
- 1 point de victoire pour chaque animal de l'espèce qui est la 2e moins représentée sur votre plateau *Village*.
- 0 point de victoire pour les animaux de l'espèce la plus représentée sur votre plateau *Village*.

# Équipement

| | NOM | PEUT ÊTRE OBTENU PAR | FONCTION |
|---|---|---|---|
| | **Charrue** | Fermier *(été)*<br>Forge (bâtiment*) | • Permet de placer des champs<br>• Améliore l'efficacité de la menuiserie *(bâtiment)* |
| | **Bateau de tourbe** | Fabricant de charriots *(hiver)*<br>Auberge du brocanteur *(bâtiment*)* | • Permet d'échanger de la tourbe contre des ressources à tout moment<br>• Améliore l'efficacité du batelier de tourbe *(hiver)*<br>• Améliore l'efficacité de la menuiserie *(bâtiment)* et de la forge *(bâtiment*)* |
| | **Petit véhicule** *(brouette, wagon)* | Ouvrier *(été)*<br>Fabricant de charriots *(hiver)*<br>Auberge du brocanteur *(bâtiment*)* | • Vous pouvez transformer des matériaux de construction *(en madriers/briques)* et les textiles *(en vêtements)*<br>• Vous pouvez obtenir de la nourriture une fois la destination atteinte** |
|  | **Grand véhicule** *(charrette, charriot, carriole, drojki)* | Ouvrier *(été)*<br>Fabricant de charriots *(hiver)*<br>Église du village *(bâtiment)* | • Vous pouvez transformer des matériaux de construction *(en madriers/briques)* et les textiles *(en vêtements)*<br>• Vous pouvez échanger de la nourriture à la destination** |

Placez les nouveaux équipements dans votre grange.

* Ce bâtiment peut ne pas être en jeu.

** Quand vous placez une tuile *Destination* sur un véhicule, vous devez immédiatement vendre au moins un des biens illustrés afin de recevoir de la nourriture.

# Retournez les tuiles

Les actions Gardien *(été)* et *Gardien de digue (hiver)* vous permettent de retourner certaines tuiles sur leur verso. Le **Château de Berum** *(b)* permet de faire cette action une seule fois.

| RECTO | VERSO | POINTS | EFFET |
|---|---|---|---|
| **Bateau de tourbe** | Charrue | + 2 | Améliore l'efficacité de l'action *Fermier (été)* |
| **Brouette/Charrette/ Carriole** | Wagon/Charriot/ Drojki | + 1 | 1 case simple supplémentaire |
| **Tourbière** | Tourbière asséchée | + 3 | Alternative à l'action du *Colon (été)*, bien que celui-ci fournisse aussi un cheval |
| **Stalle** | Entrepôt * et ** | + ? | Double la valeur en points des ressources sur la piste de ressources |
| **Étable** | Double stalle* | + 3 | Peut contenir 2 espèces d'animaux au lieu d'1 |
| **Forêt** | Pré* | + 4 | Peut contenir 2 animaux *(mais ne fournit plus de bois lors de l'inventaire de novembre)* |

* La seule manière d'obtenir ces bâtiments est d'utiliser une action permettant de retourner une tuile.

** La valeur des ressources ne se voit pas augmentée davantage avec des entrepôts supplémentaires.

# Animaux

**UTILITÉ/BÉNÉFICE**

- Rapporte 1 point de victoire à la fin du jeu.
- Prérequis pour obtenir les charrues et les grands véhicules ainsi que la laine *(inventaire de mai)*.
- Peut être transformé en nourriture et peau *(pour le cuir)* grâce au boucher *(hiver)*.
- Peut être vendu contre de la nourriture à diverses destinations de voyage
- Améliore l'efficacité de certains bâtiments *(tonnellerie*, sellerie, auberge laitière*)*

| NOM DE L'ÉLÉMENT | PEUT ÊTRE OBTENU PAR | PEUT CONTENIR | REPRODUCTION |
|---|---|---|---|
| **Stalle** | L'action du charpentier *(été, hiver)* | 3 animaux de même espèce | Jusqu'à 1 |
| **Étable** | L'action d'échanger 1 stalle du charpentier *(hiver)* ou en utilisant l'atelier du charpentier (*bâtiment**) | 6 animaux de même espèce | Jusqu'à 2 |
| **Double Stalle** | Retourner une étable | 2x3 animaux de même espèce | Jusqu'à 2 |
| **Pré** | Retourner une forêt | 2 animaux | aucun |
| **Digue** | *(disponible dès le début)* | 1 animal | aucun |
| **Case *Terrain* vide** | Construire une digue, assécher une tourbière | 2 animaux de même espèce | aucun |

* Ce bâtiment peut ne pas être en jeu.