

Glen More

Préparation

Par joueur : 1 personnage, 6 pièces, 1 village de départ, 1 pion noir.

Sur le plateau : Dans l'ordre du tour, 1 personnage puis 1 tuile/case, en commençant par les tuiles « 0 ». Il doit rester 1 case libre entre la dernière tuile et le premier personnage.

Tour de jeu

- 1) Avancer son personnage (en sens horaire) vers une case contenant une tuile. Prendre cette tuile en payant son coût éventuel.
 - 2) Placer la tuile dans son tableau :
 - 1 côté en contact avec une tuile en place (pas en diagonale).
 - À côté d'une tuile contenant un pion noir (même en diagonale).
 - Le paysage est continu : les rivières et routes ne sont pas interrompues.
 - 3) Activer la tuile et ses voisines (même en diagonale), dans l'ordre désiré.
 - Tuiles grises : Un pion noir peut être déplacé vers une tuile voisine (même diagonalement), ou vers le parlement (hors tableau).
 - Tuiles de production : +1 cube (max 3 / tuile).
 - Distillerie : 1 seul tonneau / activation (stocké à côté de son tableau).
 - Iona Abbaye : Stockage de ressources (3 quelconques max).
 - Marché : échange de ressources différentes contre PV.
 - Épicier : échange de ressources quelconques contre PV.
 - 4) Enlever toutes les tuiles se trouvant derrière le personnage du prochain joueur, puis compléter le plateau avec de nouvelles tuiles.
- *) Acheter / Vendre au marché.

Description d'une tuile

En haut à gauche = coût

En bas à droite = gain lors du placement de la tuile.

En bas au milieu = gain lors de chaque activation de la tuile.

Étoile en bas à gauche = il y a une carte spéciale associée à la tuile.

Décomptes

Il y a 1 décompte dès que chaque pile 1, 2 et 3 est épuisée.

Gain = 1/2/3/5/8 PV pour 1/2/3/4/5+ items de plus que le joueur en ayant le moins.

Items = Whisky, Membres du parlement + bonnets, Cartes Spéciales.

Fin de partie

Après le 3ème décompte, on distribue les PV de Iona Abbey, Loch Morar et Duart Castle + 1 PV par pièce – 3 PV par tuile de plus sur son tableau que le joueur en ayant le moins.

Modifications pour 2 et 3 joueurs

1 joueur fictif est introduit avec son personnage. Il avance à son tour d'un

nombre de cases indiqué par le dé. La tuile correspondante est retirée. En début de partie, 1 pièce est placée sur chaque case « 1 » du marché.

Tuiles

Type		Total	0	1	2	3
Village	Dörf	12 (+5)	1	5	3	3
Château	Burg/Castle	7	-	3	2	3
Mouton	Wiese	4	1	1	1	1
Bœuf	Weide	4	1	1	1	1
Céréale	Getreidefeld	6	1	2	2	1
Forêt	Wald	6	2	2	1	1
Pierre	Steinbruch	6	2	2	1	1
Distillerie	Destillen	4	-	2	1	1
Iona Abbaye	Iona Abbey	1	-	-	1	-
Marché annuel	Jahrmarket	4	-	2	1	1
Boucher	Fleischerei	3	-	2	1	-
Épicier	Krämer	1	-	-	-	1
Pont	Brücke	1	-	-	-	1
Taverne	Tavern	3	-	-	2	1
Loch	Loch	5	-	1	2	2

Cartes spéciales

Iona Abbey : 2 PV / tuile jaune en fin de partie.

Loch Lochy : 2 cubes au choix pris immédiatement et placés sur la tuile.

Loch Morar : 2 PV / tuile verte en fin de partie.

Loch Ness : 1 x par tour, activer 1 tuile de plus (≠ de celles activées ce tour).

Loch Oich : Toutes les tuiles sont activées immédiatement.

Loch Shiel : 1 cube sur chaque tuile de production (+ Iona Abbey) vide.

Armada Castle : Prendre 3 pièces + compte pour 1 bonnet.

Castle of Mey : Pions au parlement x2.

Castle Moil : Prendre 1 tonneau de Whisky + compte pour 1 bonnet.

Castle Stalker : Prendre 2 pions noirs au lieu d'1 + compte pour 1 bonnet.

Cawdor Castle : Compte pour 3 bonnets.

Donan Castle : Prendre 2 tonneaux de Whisky + compte pour 1 bonnet.

Duart Castle : 3 PV pour chaque village en fin de partie.

*Aide de jeu proposée par JF Peyridieu pour BdML
<http://bdml.free.fr/jeuxsoc.html>*