

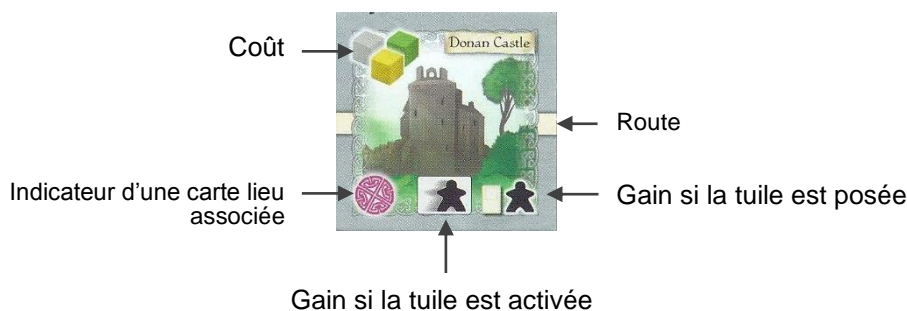
Glen More

Mise en place

- À portée :
 - Les tuiles empilées par n° **0**, **1**, **2** et **3** face cachée.
 - Les 13 cartes lieu.
 - Les hommes du clan + les tonneaux de whisky.
 - Les cubes ressource (bois ■, pierre ■, mouton , bœuf ■, céréale ■).
 - Les pièces ● + les points de victoire ●.
- Piocher une tuile ⇨ Quand la pile **N** est vide, piocher dans la pile **N+1**.
- } Stock illimité
- Chacun prend :
 - 6 pièces.
 - 1 tuile départ face **Dorf** visible + 1 homme dessus.
 - 1 pion à sa couleur.

Retirer du jeu les tuiles départ et pions en trop.

- Sur le plateau :
 - À 2 ou 3 joueurs : Poser 1 pièce sur chaque case ① ② ③ du marché.
 - À partir du 1^{er} joueur ∪, chacun pose son pion sur une case vide en formant une file continue ∪. Puis piocher des tuiles et les poser face visible sur les cases vides suivantes de la file. Laisser vide la case juste avant le pion du 1^{er} joueur.
- À 2 ou 3 joueurs : Ajouter un 3^e ou 4^e joueur neutre. Son pion est le dé.



Tuile	0	1	2	3	Tuile	0	1	2	3	Tuile	0	1	2	3
Dorf	1	5	3	3	Steinbruch	2	2	1	1	Fleischereien		2	1	
Castle		3	2	2	Wald	2	2	1	1	Krämer				1
Wiese	1	1	1	1	Destille		2	1	1	Brücke				1
Weide	1	1	1	1	Iona Abbey			1		Taverne			2	1
Getreidefeld	1	2	2	1	Jahrmarkt		2	1	1	Loch		1	2	2




Le marché

- Acheter 1 ressource ⇨ Ne pas avoir cette ressource sur sa zone de jeu.
 Au moins 1 case de la rangée associée doit être vide.
 Poser ● sur la case ①, sinon ●● sur la case ②, sinon ●●● sur la case ③.
 Dépenser aussitôt la ressource achetée.
- Vendre 1 ressource ⇨ Au moins 1 case de la rangée associée doit être occupée.
 Prendre ●●● sur la case ③, sinon ●● sur la case ②, sinon ● sur la case ①.
 Défausser la ressource vendue.

Le tour de jeu est toujours au 1^{er} pion en début de file, juste devant la case vide.
À tout moment, le joueur actif peut utiliser le marché.

Voisin ⇒ En diagonale compris

Tour de jeu

<p>1 - Prendre une tuile</p>	<p>Prendre une tuile sur la file, et poser son pion à la place. Payer le coût éventuel de la tuile. <i>Si un joueur ne peut prendre <u>aucune</u> tuile ⇒ Il prend une tuile au choix, et la retire du jeu.</i> À son tour, le joueur neutre lance le dé, et avance du nombre de tuiles tiré. Il retire du jeu la tuile d'arrivée, et pose son dé à la place.</p>																
<p>2 - Poser la tuile</p>	<p>Poser la tuile dans sa zone de jeu, bord à bord avec au moins 1 tuile déjà posée. Avoir au moins 1 homme sur une tuile voisine. Respecter le tracé de la route et de la rivière. 1 route Est-Ouest et 1 rivière Nord-Sud / zone. <i>Si un joueur ne peut poser <u>aucune</u> tuile ⇒ Il retire du jeu la tuile qu'il a prise.</i> Recevoir le gain éventuel de la tuile.</p> <table border="1" data-bbox="437 772 1445 936"> <thead> <tr> <th>Gain</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Homme</td> <td>Poser l'homme sur la tuile.</td> </tr> <tr> <td>Tonneau</td> <td>Poser le tonneau devant soi.</td> </tr> <tr> <td>Carte Lieu</td> <td>Poser la carte devant soi et appliquer son effet.</td> </tr> </tbody> </table>	Gain	Effet	Homme	Poser l'homme sur la tuile.	Tonneau	Poser le tonneau devant soi.	Carte Lieu	Poser la carte devant soi et appliquer son effet.								
Gain	Effet																
Homme	Poser l'homme sur la tuile.																
Tonneau	Poser le tonneau devant soi.																
Carte Lieu	Poser la carte devant soi et appliquer son effet.																
<p>3 - Activer des tuiles</p>	<p>Activer la tuile posée et les tuiles voisines. Ordre au choix. 1 activation max / tuile / tour. <i>Si un joueur n'a pas pu poser de tuile ⇒ Il peut déplacer un homme de sa zone sur une tuile voisine.</i></p> <table border="1" data-bbox="437 1037 1445 1317"> <thead> <tr> <th>Gain</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ressource</td> <td>Poser la ressource sur la tuile. 3 ressources max / tuile.</td> </tr> <tr> <td>Tonneau</td> <td>Payer une céréale 🟡. Poser le tonneau devant soi.</td> </tr> <tr> <td>Déplacement </td> <td>SOIT Déplacer un homme au choix de sa zone sur une tuile voisine. SOIT Sortir un homme au choix de sa zone, et le poser devant soi. Cet homme devient un chef de clan.</td> </tr> <tr> <td>Points 🟢</td> <td>Payer le coût éventuel en ressources. Empiler les points devant soi.</td> </tr> </tbody> </table>	Gain	Effet	Ressource	Poser la ressource sur la tuile. 3 ressources max / tuile.	Tonneau	Payer une céréale 🟡. Poser le tonneau devant soi.	Déplacement 	SOIT Déplacer un homme au choix de sa zone sur une tuile voisine . SOIT Sortir un homme au choix de sa zone, et le poser devant soi. Cet homme devient un chef de clan.	Points 🟢	Payer le coût éventuel en ressources. Empiler les points devant soi.						
Gain	Effet																
Ressource	Poser la ressource sur la tuile. 3 ressources max / tuile.																
Tonneau	Payer une céréale 🟡. Poser le tonneau devant soi.																
Déplacement 	SOIT Déplacer un homme au choix de sa zone sur une tuile voisine . SOIT Sortir un homme au choix de sa zone, et le poser devant soi. Cet homme devient un chef de clan.																
Points 🟢	Payer le coût éventuel en ressources. Empiler les points devant soi.																
<p>4 - Fin</p>	<p>Si besoin, retirer du jeu les tuiles en début de file derrière le prochain 1^{er} pion. Puis piocher pour continuer la file, en laissant vide la case juste avant le prochain 1^{er} pion. Dès qu'une pile 1 2 3 est épuisée ⇒ Décompte.</p> <table border="1" data-bbox="177 1496 400 1585"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>8</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="437 1473 1445 1619"> <tr> <td>+1 à 8 pour les <u>tonneaux</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.</td> </tr> <tr> <td>+1 à 8 pour les <u>chefs et bérêts</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.</td> </tr> <tr> <td>+1 à 8 pour les <u>cartes lieu</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.</td> </tr> </table> <p>Après le 3^e décompte ⇒ Décompte final. Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de ressources.</p> <table border="1" data-bbox="437 1709 1445 1854"> <tr> <td>+? pour Duart Castle, Iona Abbey, ou Loch Morar</td> </tr> <tr> <td>+1 / pièce</td> </tr> <tr> <td>-3 / tuile en + par rapport au joueur qui en a le moins.</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5+	1	2	3	5	8	+1 à 8 pour les <u>tonneaux</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.	+1 à 8 pour les <u>chefs et bérêts</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.	+1 à 8 pour les <u>cartes lieu</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.	+? pour Duart Castle , Iona Abbey , ou Loch Morar	+1 / pièce	-3 / tuile en + par rapport au joueur qui en a le moins.
1	2	3	4	5+													
1	2	3	5	8													
+1 à 8 pour les <u>tonneaux</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.																	
+1 à 8 pour les <u>chefs et bérêts</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.																	
+1 à 8 pour les <u>cartes lieu</u> en + par rapport au joueur qui en a le moins.																	
+? pour Duart Castle , Iona Abbey , ou Loch Morar																	
+1 / pièce																	
-3 / tuile en + par rapport au joueur qui en a le moins.																	