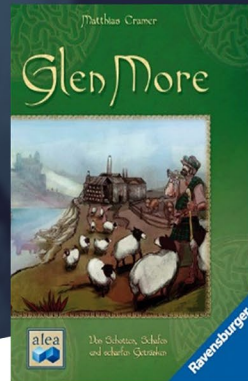




GLEN MORE (ALEA)

BUT DU JEU

VOUS INCARNEZ LES CHEFS D'UN CLAN ÉCOSSAIS DES ANNÉES 1600. PRODUISEZ DES RESSOURCES, AGRANDISSEZ VOTRE CLAN ET UTILISEZ DES DISTILLERIES POUR PRODUIRE VOTRE WHISKY. PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DE LIEUX MYTHIQUES POUR ACCROÎTRE VOTRE INFLUENCE EN TANT QUE CHEF DE TRIBU.



1 / MISE EN PLACE



- Formez 4 piles de tuile face cachée selon le numéro indiqué au verso.
- Formez une pile avec les 13 cartes lieux spéciaux.

- Chaque joueur reçoit :

- 1 tuile village recto-verso.
- 1 membre de clan (sur la carte village)
- 1 pion de couleur
- 6 pièces de monnaie

- Dans la réserve :

- 25 membres de clan
- 16 tonneaux de whisky
- 44 cubes ressources
- 33 pièces de monnaie
- Jetons point victoire.

- le 1er joueur pose son pion sur une des 14 cases de la piste. Les autres joueurs posent leur pion sur les cases qui suivent directement (sens horaire).
- En commençant à partir de la case qui suit le dernier joueur, on pose les tuiles face visible de la pile 0. La case qui précède celle du 1er joueur reste toujours vide. A moins de 5 joueurs, on complète avec la pile 1.

2 / TOUR DE JEU

4 ACTIONS À EFFECTUER : Le joueur actif est toujours celui dont le pion est le dernier sur la piste.

- Déplacer son pion vers la case de son choix.

- Placer cette tuile dans son aire de jeu :

- Le joueur doit pouvoir en payer le coût (en haut à gauche).
- Un côté de cette tuile doit être adjacent à une tuile déjà présente devant lui (pas par le coin).
- Une tuile voisine (par le côté et/ou le coin) doit comporter un membre de clan. Les membres seront gagnés et déplacés grâce aux cartes grises.
- Les routes doivent relier des routes. Idem pour les rivières.

- Activer des tuiles : le joueur active sa nouvelle tuile et toutes les tuiles voisines (coté et coin).

- Chaque carte activée rapporte ce qui est représenté en bas au centre de la tuile. Sur certaines cartes (villages/distilleries/lieux spéciaux), recevez en plus une prime illustrée en bas à droite.
- Le joueur choisi dans quel ordre il active ces tuiles (1 seule activation par tuile).
- On pose les ressources gagnées sur la carte concernée. Attention 3 ressources max !

- Piocher une nouvelle tuile et la placer sur la case à la fin de la piste.



LES TUILES :

- Aux contours vert et jaunes : PRODUCTION

- Production selon la nature de la carte : pierre / bois / céréale / bétail / mouton.
- Distillerie : on reçoit immédiatement un whisky (prime en bas à droite). De plus elle permet de convertir une céréale en whisky. Le whisky se place à côté de notre aire de jeu.

- Aux contours beiges : COMMERCE

- Boucher : permet de convertir du bétail et/ou des moutons en points de victoire.
- Foire annuelle : convertir 1 ou plusieurs ressources différentes contre des points victoire. Le whisky n'est pas une ressource.
- Epicier : 3 ressources différentes = 8 PV
- Pont : 1 pierre + 1 bois = 7 PV.
- Taverne : 3 ou 4 PV immédiats.

- Aux contours gris : PRODUCTION ET DÉPLACEMENT PERSONNAGES

- On prend immédiatement un membre de clan.
- On totalise le nb de carte grise devant soi et on détermine le nb de point de déplacements gagné. On peut déplacer 1 seul personnage de plusieurs tuiles (coté ou coin) ou plusieurs personnages d'une seule tuile.
- On peut aussi dépenser un point de déplacement pour enlever un personnage et le mettre de côté. Il devient chef de clan et rapporte des points en fin de partie.

- Aux contours bleus : LIEUX

- Prendre la carte correspondante et activer son pouvoir.

L'ENTREPÔT :

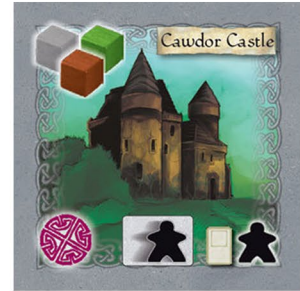
- On peut acheter les ressources pour couvrir le coût d'une carte que l'on veut acheter (pas pour mettre de côté !). On pose les sous à la place de la ressource.
- On peut vendre des ressources en récupérant les sous sur la ligne de la ressource vendue.

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



Décompte de fin de manche :

- 3 manches : décompte des pts victoire à la fin de chaque manche.
- Une manche se termine quand la dernière tuile de chaque pile est posée sur le plateau.
- 3 manières de gagner des points :
 - **whisky** : on compare sa production avec le joueur qui en a le moins. La différence nous donne des P.V indiqués sur le plateau.
 - **Chefs de clan** : idem que whisky, mais on compte aussi les bérêts sur les cartes.
 - **Cartes lieux spéciaux** : idem que whisky.



3 / FIN DE PARTIE



- A la fin du troisième décompte, la partie prend fin.
- En plus des points de victoire en votre possession, on rajoute les P.V suivants :
 - On compte les points des cartes *lieux spéciaux*.
 - 1 P.V / pièce de monnaie
- Différence de tuiles : Les joueurs qui ont plus de tuiles perdent des points.
 - On compare avec le joueur ayant le moins de tuiles.
 - On perd 3 P.V pour chaque tuile en plus.