

NEU LAND

Das taktische Aufbauspiel
mit dynamischer Zugreihenfolge.

eggertspiele
Herbert

www.eggertspiele.de

Règles du jeu

NEU LAND

Nombre de joueurs: 2 -4

Durée: 60 - 120 minutes

Contenu:

- 10 tuiles hexagonales (1 simple et 9 double : 7 Forêts, 7 Champs, 5 Montagnes)
- 32 marqueurs Produits (8 bruns, 8 verts, 8 bois naturels et 8 noirs)
- 72 points de victoire (18 bruns, 18 verts, 18 bois naturels et 18 noirs)
- 21 marqueurs de Minerai (9 charbon (noir), 6 fer (gris), 6 argent (blanc))
- 55 tuiles Bâtiments
(1 de chaque : studio, académie, théâtre, laboratoire, bibliothèque, guilde, abbaye, église, cathédrale, mairie, tribunal, sénat, baraque, château, forteresse, 2 de chaque : ferme, papeterie, bergerie, moulin à vent, charbonnage, atelier, hôtel de monnaie, forgeron, 3 fonderies, 4 pavillon de chasse, 5 scieries, 6 carrières, 6 mines)
- 2 plateaux Bâtiments
- 1 marqueur Cycle du Temps
- 1 plateau du Temps

But:

Chaque joueur reçoit des points de victoire en produisant des progrès.
Pour y arriver, il doit se joindre aux autres joueurs pour créer une civilisation basées sur plusieurs systèmes économiques.

Le progrès symbolise la finalisation de chaînes de production, et permet aux joueurs de placer leurs points de victoire sur le plateau de jeu pour remporter la partie.

Mise en place:

Les nouveaux joueurs doivent placer les hexagones tel que préconisé sur la mise en place décrite en fin de règle. Dans les parties suivantes vous pouvez placer les hexagones au hasard. Les plateaux des Bâtiments, le plateau du Temps et les marqueurs de Minerai sont placés près du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit un Pavillon de chasse et une Scierie. En plus, ils reçoivent chacun 8 marqueurs Produits et les marqueurs de points de victoire d'une couleur comme suit : à 2 joueurs: **18** marqueurs de PVs, 3 joueurs: **12** marqueurs de PVs, 4 joueurs: **9** marqueurs de PVs.

Les tuiles Bâtiments restantes sont triées et placées sur le plateau des Bâtiments. Les tuiles Bâtiments avec des chiffres (évolution culturelle) sont placées en ordre décroissant (le plus grand chiffre au fond de la pile). (ex: Guildes 3, Bibliothèque 2 et Laboratoire 1).

Le marqueur Cycle du Temps est placé sur n'importe quel emplacement du plateau du Temps.

Fin du jeu:

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur place son dernier marqueur de point de victoire sur le plateau de jeu. Il remporte la partie.

**Placer
des points de victoire
en produisant
des progrès**

**Placer le plateau
de jeu**

**Chaque joueur reçoit
un Pavillon de chasse
et une Scierie**

**La partie se termine
immédiatement quand
un joueur place son
dernier point de victoire**



1. Déroulement de la partie

1.1 Phase de démarrage

On détermine le premier joueur en tirant au hasard un marqueur de point de victoire. Chaque joueur jouera lors du premier tour dans le sens horaire. Ensuite, il n'y a plus d'ordre du tour fixe.

Au premier tour, chaque joueur doit placer sa Scierie et son Pavillon de chasse sur un hexagone de Forêt simple et libre. Quand on joue avec une mise en place prédéfinie (voir fin des règles) chaque joueur doit démarrer dans l'un des hexagones de départ marqués. Il y a 3 emplacements par hexagone, leur relation mutuelle n'a pas d'importance.

L'un des marqueurs Produit de chaque joueur est utilisé comme marqueur de Temps sur le plateau du Temps. Placez-les sur la même case que le marqueur du Cycle du Temps.

Le premier joueur peut maintenant exécuter son tour.

1.2 Tour de jeu

Si le joueur a des marqueurs Produits sur le plateau de jeu au début de son tour, il les met sur leur flanc. L'effet de cette manipulation se déclenchera à la fin du tour.

Maintenant, le joueur peut effectuer jusqu'à 10 actions et dans n'importe quel ordre ou combinaison parmi

- *Produire un produit* (coûte minimum 1 action)
- *Construire un bâtiment* (ne coûte pas d'action)

Pour chaque action, le marqueur de Temps du joueur est avancé d'une case dans le sens de la flèche. Le marqueur ne peut pas atteindre ou dépasser la case du marqueur du Cycle du Temps, et par conséquent le joueur ne peut faire qu'au maximum 10 actions quand il commence sur la même case que le marqueur du Cycle du Temps.

Remarque: Le joueur ne peut terminer son tour si son marqueur de Temps est sur la même case que le marqueur de Temps d'un autre joueur. Le joueur peut déplacer son marqueur sur la première case libre sans effectuer d'action pour éviter cette situation.

A la fin de son tour, le joueur doit retirer tous ses marqueurs Produits qui sont sur leur flanc. Les marqueurs sont remis dans sa réserve. Pendant son tour, un marqueur Produit peut seulement être retiré si c'est le résultat d'une action.

Le premier tour est terminé quand tous les joueurs ont déplacé leur marqueur de Temps. A partir de maintenant, le marqueur du Cycle du Temps est déplacé après le tour de chaque joueur. Le marqueur du Cycle du Temps est déplacé dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il atteigne la case d'un marqueur de Temps. Le propriétaire de ce marqueur sera le prochain joueur à prendre son tour.

Le premier tour est joué dans le sens horaire

**Premier tour:
Pavillon de chasse,
Scierie
+ tour normal**

**Début du tour:
Les produits sont mis sur leur flanc**

**Jusqu'à 10 actions:
- Produire un produit
- Construire un bâtiment**

Déplacer le marqueur de Temps pour chaque action

**Fin du tour:
Retirer tous les produits sur leur flanc**

Déplacer le marqueur du Cycle du temps jusqu'au prochain marqueur Temps



2. Production

2.1 Produire un produit

Le joueur peut produire un produit en plaçant l'un de ses marqueurs Produit debout sur n'importe quelle Bâtiment de base libre. Il y a en 3 types : la Ferme et le Pavillon de chasse produisent de la nourriture, tandis que la Bergerie produit de la laine. Cela coûte au minimum une action.

Tous les autres types de bâtiments ont des symboles Produits de chaque côté d'une flèche. Le premier symbole indique le type de Produit (matière première) nécessaire, et le second symbole indique le produit fini produit par le bâtiment.

Pour produire un produit fini le joueur doit retirer la matière première nécessaire du plateau de jeu et placer un marqueur Produit de sa réserve comme produit fini sur le bâtiment (cela peut être le même marqueur Produit).

Le joueur peut seulement utiliser des matières premières de sa couleur, mais cela peut être n'importe quel marqueur sur le plateau - peu importe qu'il soit sur le flanc ou debout.

Si la matière première nécessaire provient d'une tuile Bâtiment du même hexagone ou de celui adjacent, le coût de production est de 1 action. Si la matière première nécessaire doit être transportée sur de plus longues distances le coût de production est de 1 action par hexagone traversé (*exemple 1.A*).

Remarque: Tant qu'un joueur a un marqueur Produit sur un Bâtiment aucun autre joueur ne peut utiliser ce bâtiment pour produire.

2.2 Progrès

Les produits marqués avec un chiffre de 1 à 4 sont des progrès.

Quand l'un de ces progrès est produit le joueur ne place pas de marqueur Produit et au lieu construit le bâtiment avec le plus petit chiffre disponible; de plus, il place autant de marqueurs de Point de victoire que le chiffre sur la tuile (*exemple 1.B*).

Les points de victoire restent sur la tuile jusqu'à la fin de la partie, et aucun autre joueur ne peut ajouter de points sur cette tuile.

Les progrès sont répertoriés en 5 catégories : Religion, Science, Art & Culture, Société et Guerre. Dans chaque catégorie, seul la tuile avec le plus petit chiffre est disponible pour production.

2.3 Recherche de nourriture

La nourriture est normalement produite par les Fermes et les Pavillons de chasse. Mais un joueur peut également acquérir une nourriture sans utiliser de bâtiment ou un marqueur Produit. En dépensant 3 actions, le joueur "trouve" une nourriture imaginaire qu'il peut utiliser immédiatement n'importe où sur le plateau de jeu.

**Produire un produit
(min. 1 action)**

**Placer le produit
sur le bâtiment**

**Retirer la matière
première du même
hexagone ou un
hexagone adjacente**

**La matière première
peut être retirée
de plus loin
en utilisant
des actions
supplémentaires**

**Production uniquement
sur bâtiment libre**

**Progrès:
Points de victoire
au lieu de produits**

**Les progrès doivent
être produit dans
l'ordre numérique**

**Recherche de
nourriture
(3 actions)**



2.4 Matières premières et produits des Mines et Fonderies

Les mines sont construites avec 3 marqueurs de minerai empilés. Seul le marqueur du haut de la pile est disponible pour la production (Exploitation minière 3.2). Quand le marqueur du haut est produit, il retourne dans la réserve et le marqueur suivant devient disponible. Quand le dernier marqueur est retiré, la mine est vide et la tuile retourne sur le plateau des Bâtiments.

Les fonderies nécessitent 1 Charbon et 1 Minerai de fer. Il y a 2 types différents de Minerai de fer : le Fer et l'Argent. Quand une Fonderie produit, le Charbon est remis dans la réserve tandis que le Minerai de Fer est déplacé de la mine sur l'hexagone de la Fonderie. Le minerai de fer est devenu le produit fini (Fer ou Argent). Quand le produit fini est utilisé le marqueur de Minerai est retiré de la Fonderie et retourne dans la réserve (*exemple 2*).

3. Bâtiments

3.1 Placer un bâtiment

Tous les bâtiments visibles sur les 2 plateaux Bâtiments sont disponibles. Un plateau contient les bâtiments en Bois et l'autre les bâtiments en Pierre.

Pour placer un Bâtiment les conditions suivantes doivent être respectées :

- Une tuile Bâtiment peut être posée uniquement sur un hexagone de la même couleur.
- Les 2 Fonderies bicolores peuvent être placées dans un Champ ou une Forêt.
- Il ne peut y avoir plus de 3 Bâtiments sur un hexagone.
- Un marqueur Bois ou Pierre (dépendant du type de bâtiment construit) doit être retiré du même hexagone ou d'un hexagone adjacent lors de la construction. Si le marqueur Bois ou Pierre est pris d'un hexagone plus éloigné, le joueur doit dépenser 1 action pour chaque hexagone additionnel.

Un nouveau bâtiment peut être directement utilisé pour produire (*exemple 3*)

3.2 Placer une Mine

Quand un joueur construit une mine, il doit empiler 3 marqueurs Minerai (si disponibles) de son choix sur la tuile Mine et dans n'importe quel ordre.

Utilisation de la matière première d'une Mine ou Fonderie:
Retirer le marqueur de Minerai

Production d'une Fonderie:
Le marqueur de Minerai est déplacé de la mine à la Fonderie

Placer un bâtiment (0 action)

Règles de construction
- même hexagone
- max. 3 par hexagone

Retirer le marqueur de production et payer en action si il est pris de plus loin

Choisir les marqueurs de Minerai pour la mine

Traduction française

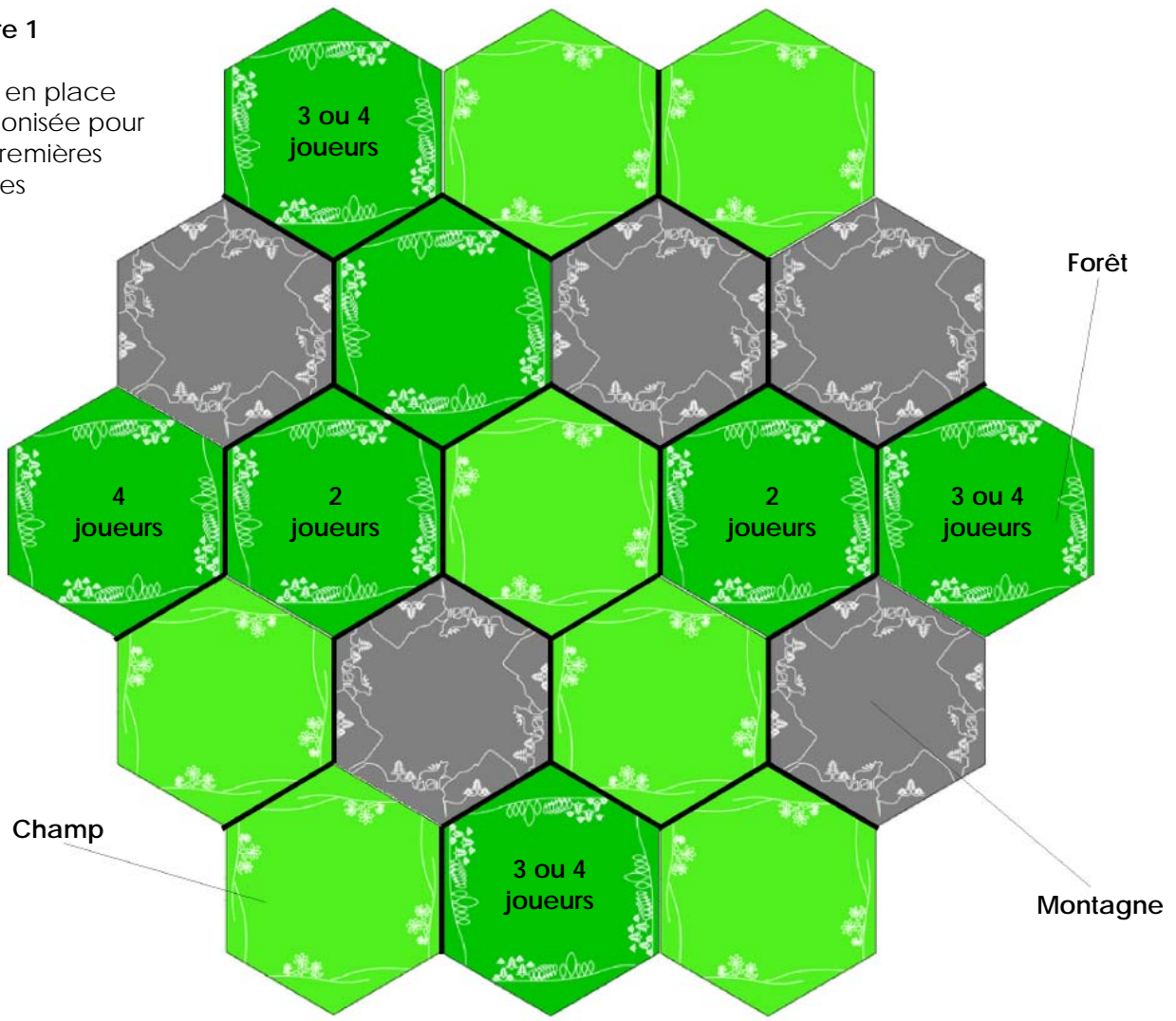


LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



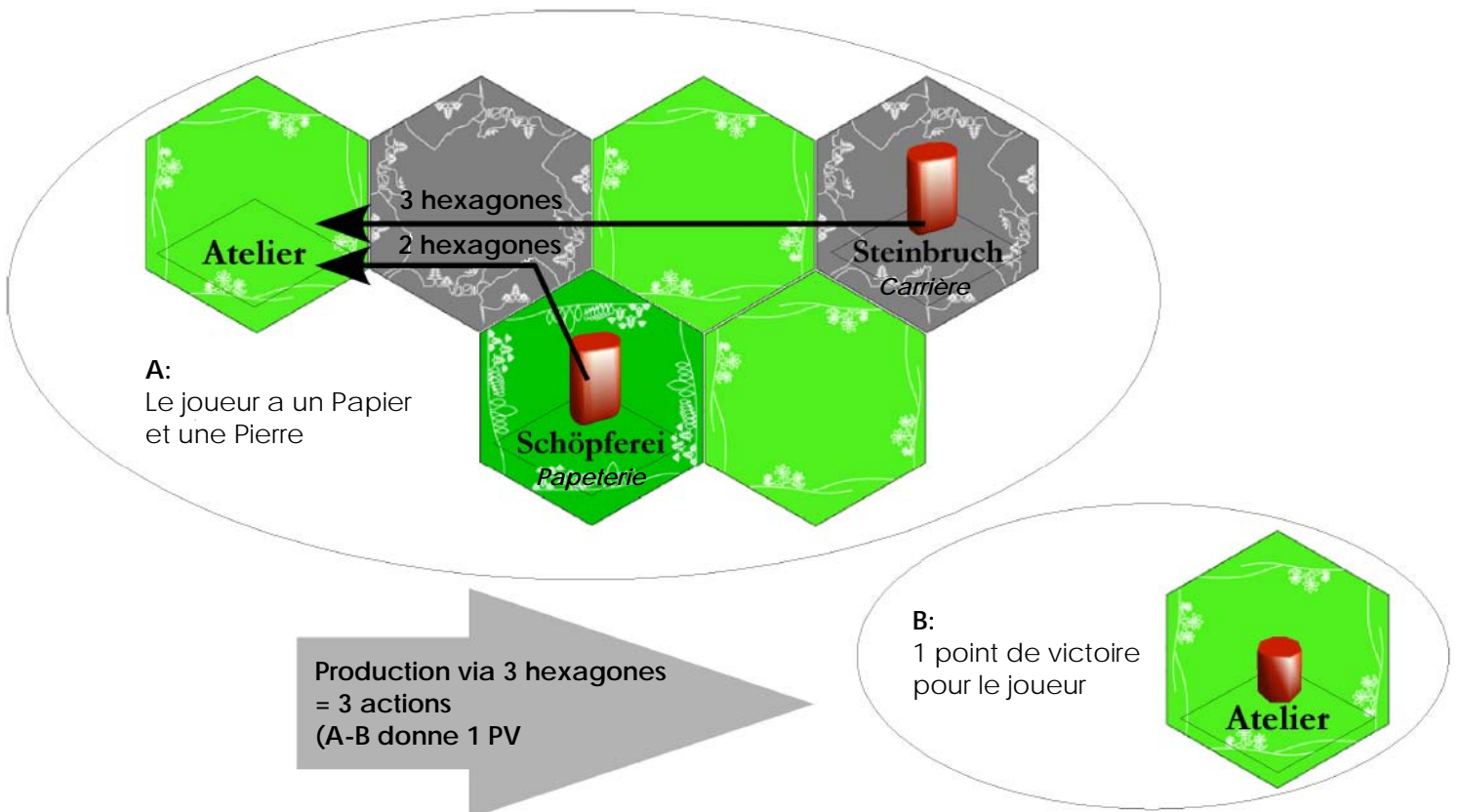
Figure 1

Mise en place préconisée pour les premières parties



Exemple 1

Produire un progrès avec 2 matières premières de différents hexagones

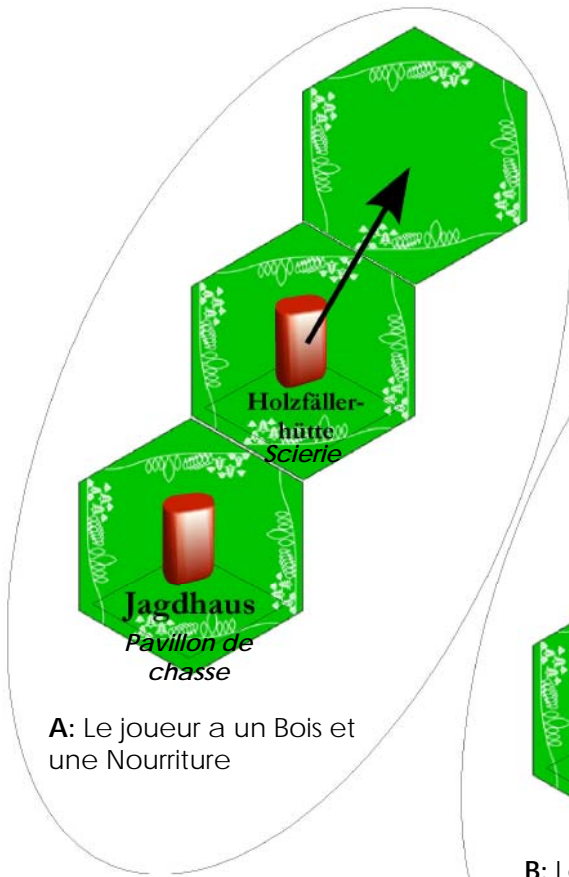


Exemple 2 : Production de Fer dans une fonderie

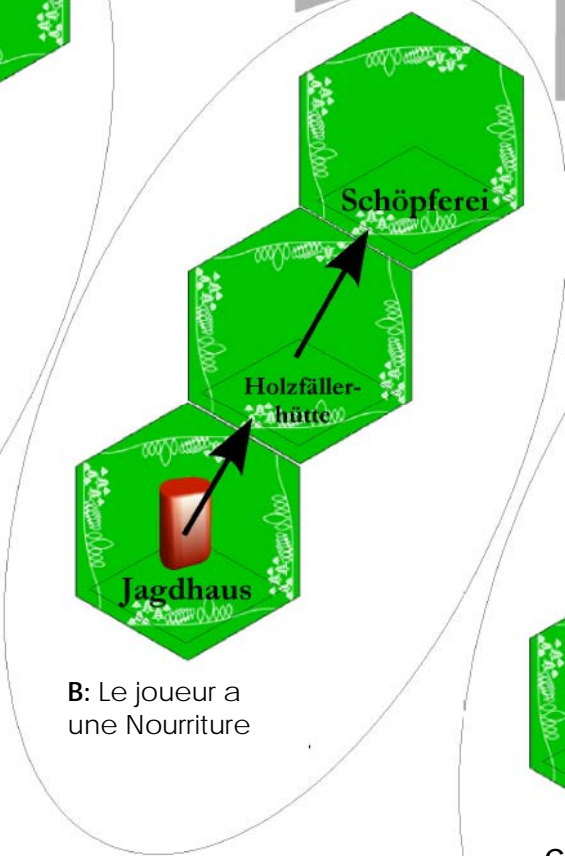


A-B = 1 action

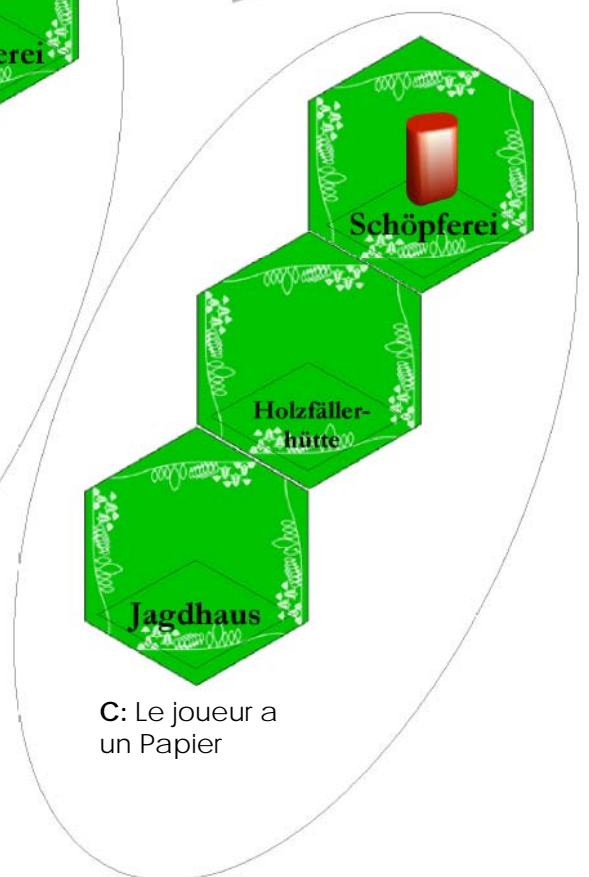
Exemple 3 : Construction suivie immédiatement d'une production du nouveau bâtiment



Construire une Papeterie avec un bois
A-B = 0 action



Nourriture - Bois - Papier
B-C = 2 actions



Hexagones

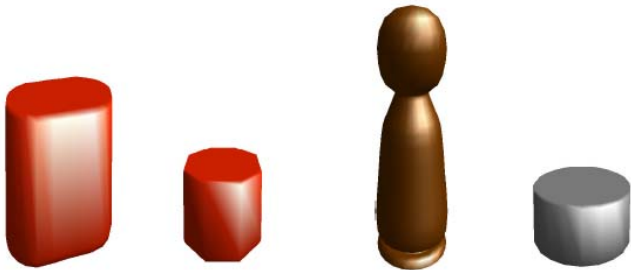


Champ

Forêt

Montagne

Composants en bois



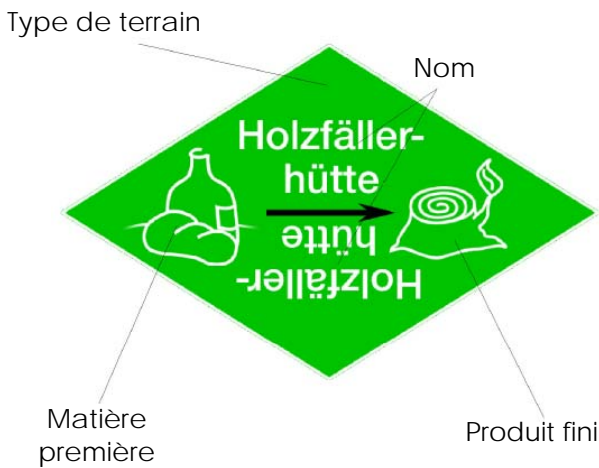
Produit

Point de victoire

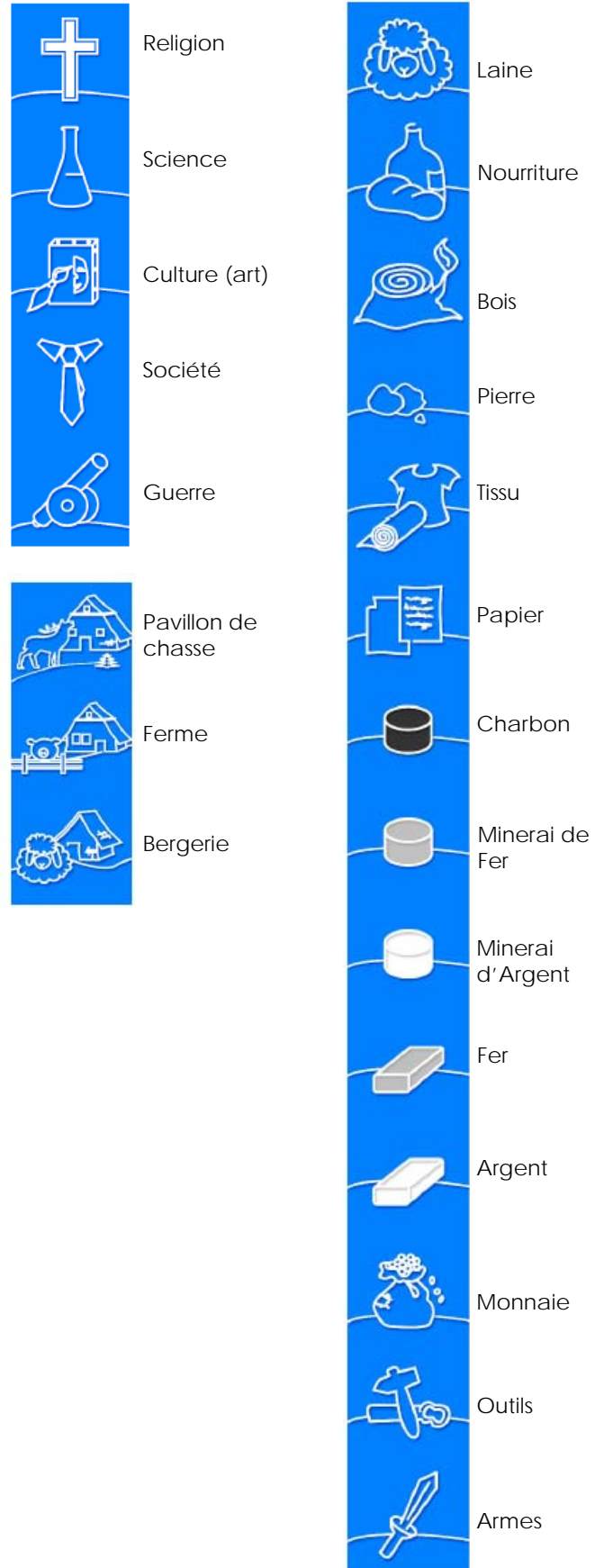
Cycle du temps

Minerai

Tuiles Bâtiment



Symboles



Les auteurs souhaitent remercier tous les testeurs, les lecteurs de règle, et toutes les personnes qui via leur travail infatigable ont amélioré ce jeu. En particulier nous souhaitons remercier : Philipp El Alaoui (Management), Leif Busse (Traduction anglaise), Günter Cornett (Berliner Spielautorenforum), Konrad Cywinski (Traduction polonaise), Frank Gartner et Roland Goslar (Feedback sur les concepts), Steffi Krage (Illustration), Florian Lau (Traduction japonaise), Nina Mende (Artwork), Kathrin Nos (Proofreading), Spielkreis Rieckhof (Testeurs) Yvonne Tietze (Lecture approfondie et testeur), Tumbling Dice (Testeur), Richard van