

De Highlands - een wijsd uitgestrekt landschap waar stoere kerels enorme boomstammen en rotsblokken de lucht in gooien. Er is geen twijfel mogelijk... We bevinden ons in Schotland, waar elke zichzelf respecterende clan een onover-

Highland Clans

winnelijke thuisbasis heeft en het vanzelfsprekend vindt, dat de vetste runderen bij de burens te halen zijn. Hier gaat men de strijd om aanzien en status niet uit de weg, want iedereen wil als de succesvolste clan-aanvoerder het spel winnen.

Spelmateriaal

- 67 speelkaarten - met waardes 1 t/m 4, waarmee de Highland Clans hun rooftochten uitvechten.



- 5 clan-borden - waarop het hof en het landgoed van een speler is afgebeeld.



Landgoed: elke speler begint met 2 landerijen en kan er tijdens het spel nog 4 bij krijgen.

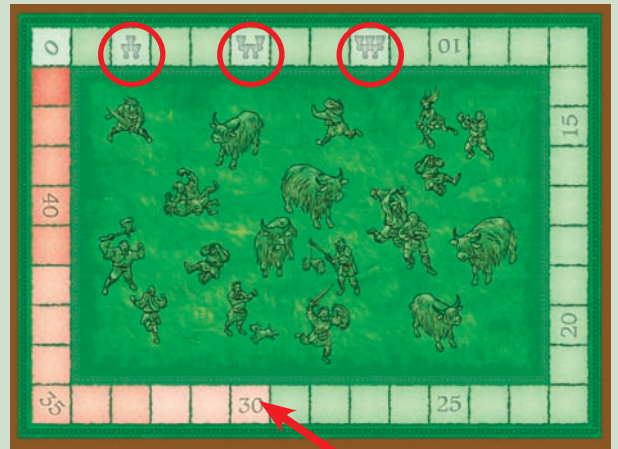
In het hof van de spelers is plaats voor krijgers (geel), doedelzakspelers (blauw) en monniken (groen).

- 5 clan-wapens - om de overwinningpunten bij te houden.



- 1 spelbord - met aan de rand het scorespoor.

Afhankelijk van het aantal spelers zijn er verschillende startposities.



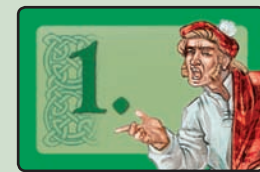
Rode velden: wanneer een speler in deze zone komt, kan het spel eindigen.

- 25 landerijen (landgoed) - met aan de achterzijde de cijfers 30 t/m 42.



- 86 actieblokjes - 29x geel, 27x blauw, 20x groen en 10x rood.

- 1 stoffen buidel
- 1 "startspeler"-kaart



- 1 spelregels

- 5 overzichtskaarten
- 1 "grootste aanhang"-kaart



Doel van het spel

Word de machtigste clan-aanvoerder en vergroot het bezit van je familie. Verover landerijen, burchten en runderen om dit doel te bereiken.

Maar niets is veilig voor de rooftochten van andere

clans, want slechts één clan zal zegevieren.

Vorbereiding van het spel

Iedere speler neemt een **clan-bord** naar keuze en plaatst **5 krijgers (gele blokjes)** en **2 doedelzakspelers (blauwe blokjes)** in zijn hof op de velden met dezelfde kleur. Daarnaast komt **1 rund (rood blokje)** op één van beide landerijen.

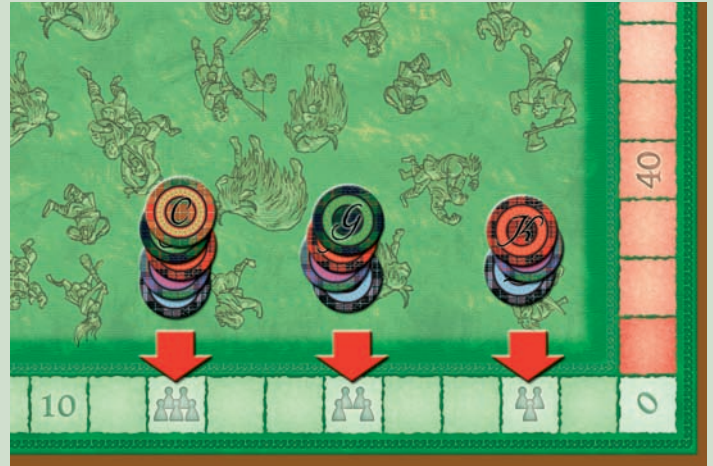
Het speelbord komt in het midden te liggen. Afhankelijk van het aantal spelers worden de **clan-wapens** op het 2^e veld (bij 3 spelers), het 5^e veld (bij 4 spelers) of het 8^e veld (bij 5 spelers) van het scorespoor gelegd.

De **landerijen** worden met het cijfer naar beneden geschud en in het midden van het speelbord gelegd.

In een spel met 4 spelers gaan 4 gele en 2 blauwe blokjes uit het spel, met 3 spelers zijn dit 8 gele en 4 blauwe blokjes. De resterende blokjes gaan in de buidel.

De speelkaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt 4 gedekte kaarten en neemt deze op hand. De resterende kaarten vormen een gedekte stapel.

Startpositie clan-wapens:



5 spelers: 8 pnt.

4 spelers: 5 pnt.

3 spelers: 2 pnt.

Spelverloop

Een speler krijgt de “startspeler”-kaart.

Het spel bestaat uit meerdere rondes. Iedere speler is elke ronde eenmaal aan de beurt. Een beurt bestaat uit 3 fases:

■ Fase 1: Actieblokjes trekken

■ Fase 2: Actie(s) kiezen en uitvoeren

■ Fase 3: Rooftocht of kaarten ruilen

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de ronde ten einde. Daarna vindt een waardering plaats en wisselt de startspeler.

■ Waardering en startspelerwissel

■ Fase 1: Actieblokjes trekken

De speler, die aan de beurt is, neemt ongezien **6 blokjes** uit de buidel. Met deze blokjes kiest hij deze ronde zijn acties.

■ Fase 2: Actie(s) kiezen en uitvoeren

De speler kiest – afhankelijk van de zojuist getrokken blokjes – één of twee acties uit, die hij vervolgens uitvoert. Daarbij gelden de volgende regels

- men mag **maximaal 4** van de 6 blokjes inzetten voor zijn actie(s)
- het is **niet toegestaan tweemaal dezelfde actie** uit te voeren in één beurt.
- kiest men de actie “bard”, dan **kan geen tweede actie** uitvoeren.
- de **laatste speler** in een ronde mag slechts één actie uitvoeren.



Opmerking: Het is voor de laatste speler toegestaan om als laatste actie “Bard” te kiezen.

Afhankelijk van de gekozen actie(s) komen de gebruikte blokjes op een eigen vrij landgoed, in het hof van de speler of gaan terug in de buidel. Blokjes op landerijen en het hof leveren tijdens de waardering punten op (zie: *waardering en startspelerwissel*).

Niet gebruikte blokjes gaan na het uitvoeren van de acties terug in de buidel.

De volgende acties (met de vereiste kleurcombinaties) zijn mogelijk:



rund

1 rood actieblokje (*1 rund*) komt op een vrij landgoed van de speler te staan. Zijn er geen vrije landerijen beschikbaar, dan kan men deze actie niet kiezen.



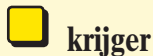
burcht

2 blauwe actieblokjes (*1 burcht*) komen op een vrij landgoed van de speler te staan. Zijn er geen vrije landerijen beschikbaar, dan kan men deze actie niet kiezen.



klooster

3 groene actieblokjes (*1 klooster*) komen op een vrij landgoed van de speler te staan. Zijn er geen vrije landerijen beschikbaar, dan kan men deze actie niet kiezen.



krijger

1 geel actieblokje (*1 krijger*) komt in het hof van de speler op het gele veld te staan. Op dit veld is ruimte voor een onbeperkt aantal gele blokjes. Belangrijk: op dit veld moeten altijd **minstens 3 blokjes** staan. Het aantal krijgers bepaalt het aantal handkaarten van een speler. Iedere krijger is goed voor **één handkaart**. Wijzigt het aantal krijgers, dan wijzigt ook **direct** het aantal handkaarten van de speler.



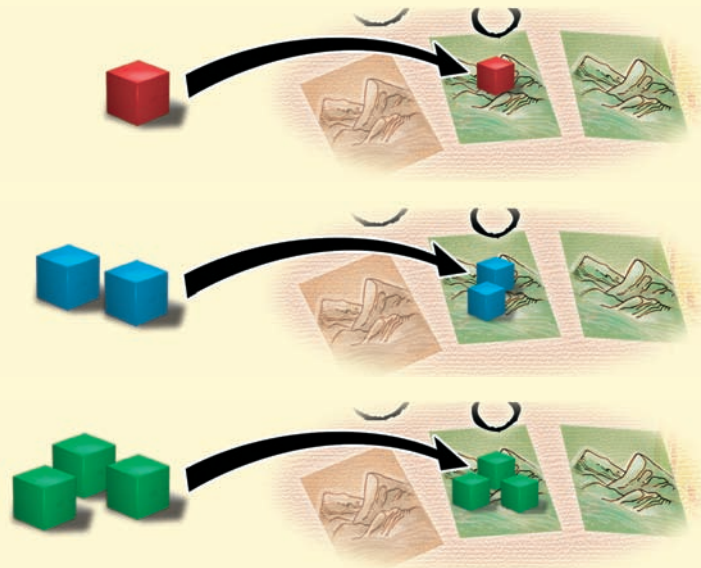
doedelzakspeler

1 blauw actieblokje (*hier: 1 doedelzakspeler*) komt in het hof van de speler op het blauwe veld te staan. Op dit veld is ruimte voor een onbeperkt aantal blauwe blokjes. De doedelzakspelers kunnen bij een rooftocht worden ingezet om de **gevechtskracht** te verhogen.

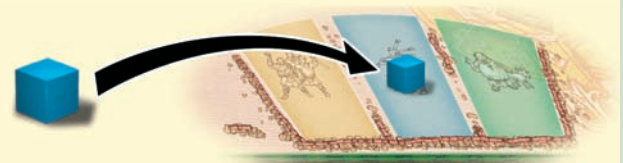


monnik(en)

1 of 2 groene actieblokjes (*monniken*) komen in het hof van de speler op het groene veld te staan. Op dit veld is ruimte voor een onbeperkt aantal groene blokjes. Het plaatsen van monniken (1 of 2) telt als slechts één actie.



Opmerking: Drie krijgers maken het mogelijk om te allen tijde op rooftocht te gaan of je daartegen te verdedigen (zie: rooftocht of kaarten ruilen)





bard

1 blauw actieblokje van de zojuist getrokken blokjes (hier: *bard*) gaat terug in de buidel. De speler verwijdert vervolgens uit het hof van één medespeler maximaal 2 willekeurige blokjes van verschillende kleuren. Minstens 1 blokje gaat terug in de buidel. Het andere blokje mag de speler op een veld met dezelfde kleur in zijn hof plaatsen.

Belangrijk: iedere speler moet altijd minstens 3 krijgers (gele stenen) in zijn hof hebben. Ook een bard moet zich aan deze limiet houden.



Opmerking: De bard is naast de rooftocht de enige mogelijkheid om het spelbord van je medespelers te veranderen.



landgoed

1 geel en 1 rood actieblokje of 1 geel en 2 groene actieblokjes gaan terug in de buidel. In tegenstelling tot alle andere acties mag de speler voor deze actie ook blokjes uit zijn hof nemen en in de buidel doen.

De speler neemt een landgoed uit de algemene voorraad en legt deze op een daarvoor bestemd vrij veld op zijn clan-bord. Tijdens het spel kan men maximaal vier landerijen verkrijgen (in totaal kan men dus 6 landerijen bezitten).

Op elk landgoed is plaats voor of 1 rund of 1 burcht of 1 klooster.



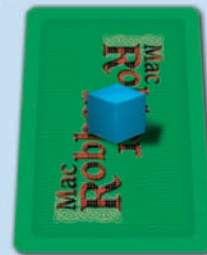
Opmerking: Omdat het verwerven van landerijen zeer belangrijk is, mag de speler deze ook "betalen" met blokjes uit zijn hof. BELANGRIJK: Blokjes op de landerijen mogen daarvoor niet gebruikt worden!

Fase 3: Rooftocht of kaarten ruilen

De speler mag op rooftocht gaan bij een medespeler, die zich in dat geval moet verdedigen.

Op rooftocht gaan

- Een rooftocht bestaat uit 3 gevechtsrondes.
- Elke ronde kiest de **aanvaller** één van zijn handkaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Hij kan eventueel één van zijn doedelzakspelers op de kaart plaatsen. Een doedelzakspeler verhoogt de gevechtskracht van de kaart met 1 (per kaart kan slechts één doedelzakspeler worden ingezet).
- Vervolgens kiest de **verdediger** één van zijn handkaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Ook hij kan één doedelzakspeler uit zijn hof op de kaart plaatsen.
- Als beide spelers een kaart hebben neergelegd, worden deze kaarten omgedraaid. De speler met de hoogste gevechtskracht (=waarde kaart + evt. ingezette doedelzakspeler) wint het gevecht. In geval van een gelijke stand eindigt het gevecht **onbeslist**. Ingezette doedelzakspelers gaan terug in de buidel. Gespeelde kaarten gaan naar de aflegstapel.
- De speler die de meeste gevechtsrondes wint heeft een succesvolle rooftocht ondernomen of heeft zich succesvol verdedigd.



Gevechtskracht van deze kaart = 3

Doedelzakspeler verhoogt de waarde met 1

Totale gevechtskracht = 4

Gevolgen van een rooftocht

- Als de **aanvaller** wint, ontvangt deze 1 overwinningpunt en mag bij de verdediger een burcht of klooster verwijderen (de blokjes gaan terug in de buidel) of een rund stelen (het blokje komt op een vrij landgoed in het hof van de aanvaller, of – als dat niet beschikbaar is – terug in de buidel).
- Als de **verdediger** wint, ontvangt deze 2 overwinningpunten. De aanvaller verliest 1 overwinningpunt.
- In geval van een **gelijke stand** ontvangt de aanvaller 1 overwinningpunt.
- Tenslotte trekken beide spelers elk 5 kaarten van de stapel. Daarvan kiezen ze drie kaarten uit en nemen deze op hand. De andere twee kaarten gaan naar de aflegstapel.

Niet op rooftocht gaan en kaarten ruilen

Gaat de speler niet op rooftocht, dan mag hij tot 3 kaarten afleggen en eenzelfde aantal kaarten van de stapel trekken.

De beurt van de speler is voorbij. De speler links van hem is nu aan de beurt.

Is iedereen aan de beurt geweest, dan volgt de



■ Waardering en startspelerwissel

Bij de waardering wordt gekeken naar alle actieblokjes op het clan-bord van de spelers:









 gele blokjes

De speler met de meeste gele blokjes ontvangt de “grootste aanhang”-kaart.

In geval van gelijke stand voor de meeste gele blokjes, wordt gekeken naar het totaal aantal blokjes in het hof. Is hier ook sprake van een gelijke stand, dan wisselt de kaart niet van eigenaar, zelfs wanneer de huidige eigenaar niet de meeste blokjes bezit.



De speler met de “grootste aanhang”-kaart mag in fase 1 eenmalig een willekeurig aantal getrokken blokjes terug in de buidel werpen en eenzelfde aantal nieuwe blokjes trekken.

Wertung	Scoring
Marquage	Waardering
	1.-> 
	1.->+3 P. 2.->+2 P.
	1 P./  1.->+2 P.
	 -  = x P.

P. = Punkte / points / points / Punten

De meeste gele blokjes = “grootste aanhang”-kaart

De meeste groene blokjes = 3 punten
Het op een na meeste groene blokjes = 2 punten.

Per rood blokje 1 punt.
De meeste rode blokjes: 2 punten.

Aantal eigen blauwe blokjes - aantal rode blokjes van de speler met de meeste runderen = aantal punten

Opmerking: De speler met de “grootste aanhang” kan hierdoor zijn mogelijkheden tot het maken van combinaties verbeteren.

groene blokjes

De speler met de meeste groene blokjes ontvangt 3 overwinningspunten. De speler met het op één na meeste groene blokjes ontvangt 2 overwinningspunten. In geval van een gelijke stand ontvangen de betreffende spelers elk 1 overwinningspunt.

rode blokjes

Alle spelers ontvangen voor elk rond op hun landerijen 1 overwinningspunt. De speler met de meeste rode blokjes ontvangt 2 extra overwinningspunten. Zijn er meerdere spelers met de meeste rode blokjes, dan krijgt niemand extra punten.

blauwe blokjes

Alle spelers tellen het aantal blauwe blokjes op hun landerijen en hun hof. Van dit aantal wordt het aantal runderen van de medespeler met de meeste runderen afgetrokken.

Is deze uitkomst positief, dan krijgt de betreffende speler zoveel overwinningspunten. Is deze uitkomst nul of negatief, dan krijgt de betreffende speler geen overwinningspunten voor blauwe blokjes.

Startspelerwissel

Nadat alle spelers hun overwinningspunten op het score-spoor hebben bijgewerkt, wordt er een landgoed uit de algemene voorraad verwijderd en uit het spel genomen. Heeft minstens één speler de rode zone van het score-spoor bereikt, dan wordt het verwijderde landgoed omgedraaid. Hierdoor kan het spel eindigen (zie einde van het spel). Wanneer het spel niet is afgelopen, wordt de "startspeler-kaart" doorgegeven naar de speler links van de startspeler. Deze speler begint de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

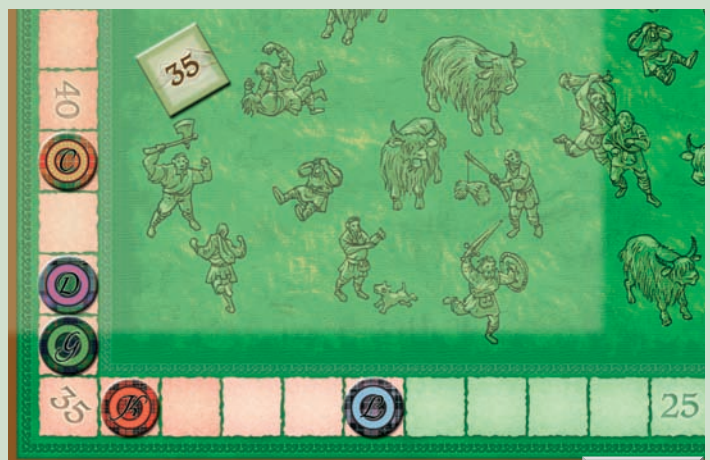
- Heeft minstens één speler de rode zone van het scorespoor bereikt, dan wordt het na de waardering verwijderde landgoed omgedraaid. Is het cijfer op de achterzijde van deze tegel kleiner of gelijk aan het aantal overwinningspunten van de speler, die vooraan staat, is het spel direct afgelopen. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.
- Kan een speler geen 6 blokjes meer uit de buidel trekken, dan is het spel direct afgelopen. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

Voorbeeld: Bij een gelijke stand voor de meeste groene blokjes ontvangen de betreffende spelers elk 1 overwinningspunt. In dat geval vervallen de punten voor de tweede plaats. Bij een gelijke stand voor het op één na meeste groene blokjes levert de eerste plaats 3 overwinningspunten op en de tweede plaats 1 overwinningspunt.

Voorbeeld: Ralf heeft 3 doelzakspelers (=3 blauwe blokjes) in zijn hof en 2 burchten (=4 blauwe blokjes) op zijn landerijen. Peter heeft 3, en daarmee de meeste, runderen. Van Ralf's 7 blauwe blokjes worden de 3 rode van Peter afgetrokken. Deze ronde ontvangt Ralf 4 overwinningspunten voor zijn blauwe blokjes.

Peter heeft in totaal 3 blauwe blokjes. Van dit aantal wordt het aantal rode blokjes van de medespeler met de meeste rode blokjes afgetrokken.

Jeroen heeft na Peter de meeste runderen, namelijk 2 rode blokjes op zijn landerijen. Peter ontvangt dus $3-2=1$ overwinningspunt voor zijn blauwe blokjes.



Les Highlands, une région vaste et rude aux individus courageux, capables de lancer des rochers et des troncs entiers. Aucun doute, nous sommes bien en Écosse, où chaque clan orgueilleux n'a pas seulement besoin d'une solide

Highland Clans

forteresse, mais est aussi d'avis que les bovins les plus gras sont toujours ceux du voisin. Dans cette lutte pour une renommée et un statut, personne n'est épargné, chacun désirant gagner la partie et être couronné chef de clan le plus puissant.

Contenu de la boîte

- 67 cartes - de valeur 1 à 4, permettant aux clans des Highlands de faire des razzias.



- 5 plateaux individuels - représentant la cour et les terres d'un joueur.



Terres : chaque joueur commence avec 2 domaines et peut en acquérir au maximum 4 supplémentaires en cours de jeu.

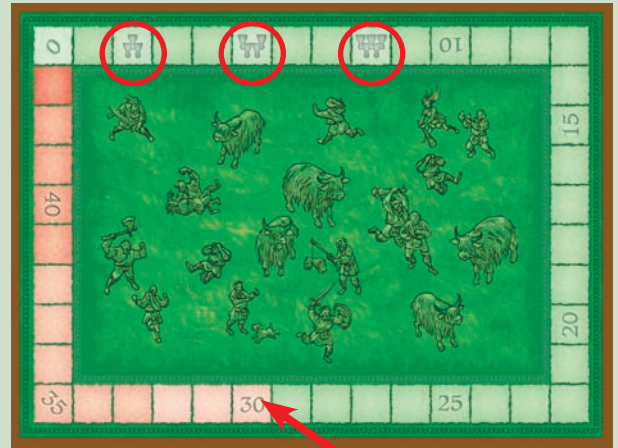
La cour d'un joueur comporte les emplacements pour les guerriers (jaunes), les joueurs de cornemuse (bleus) et les moines (verts).

- 5 blasons de clan - pour marquer les points de victoire



- 1 plateau de jeu - avec piste de score sur le pourtour.

Selon le nombre de joueurs, les positions initiales des blasons de clan sont différentes.



Zone rouge : si un joueur atteint cette zone, la partie peut se terminer.

- 25 terres (tuiles « Domaine ») - marquées au dos des nombres 30 à 42



- 86 cubes d'action - (29 jaunes, 27 bleus, 20 verts, 10 rouges)

- 1 sac en tissu
- 5 cartes d'aide de jeu
- 1 marqueur « Premier joueur », • 1 marqueur « Plus grande suite »



- 1 règle du jeu

But du jeu

Devenez le chef de clan le plus puissant et multipliez les biens familiaux. Vous pouvez y parvenir rapidement en acquerrant des terres, des châteaux forts et du bétail. Mais personne n'est à l'abri des razzias des autres clans,

car un seul clan peut régner en maître sur les Highlands.

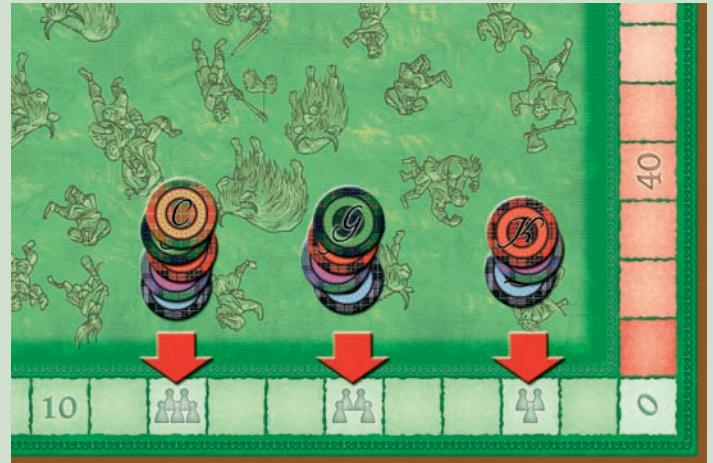
Préparation

Chaque joueur reçoit le **plateau individuel** de son choix et place **4 guerriers (cubes jaunes)** et **2 joueurs de cornemuse (cubes bleus)** sur les cases correspondantes de la cour. Chacun reçoit également **1 bovin (cube rouge)**, qui est placé sur l'un des deux domaines.

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Selon le nombre de joueurs, les blasons de clan sont placés sur la case 2 (à 3 joueurs), la case 5 (à 4 joueurs) ou la case 8 (à 5 joueurs) de la piste de score. Les terres sont mélangées et placées au milieu du plateau de jeu, le côté représentant le chiffre en bas.

À **4 joueurs**, 4 cubes jaunes et 2 cubes bleus sont retirés du jeu ; à **3 joueurs**, 8 cubes jaunes et 4 bleus. Les cubes restants sont mis dans le sac.

Les cartes sont battues et **chacun reçoit 4 cartes face cachée**, qu'il prend en main. Les cartes restantes constituent la pioche.



À 5 joueurs,
8 points

À 4 joueurs,
5 points

À 3 joueurs,
2 points

Déroulement du jeu

Un joueur reçoit le **marqueur « Premier joueur »**. On joue plusieurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, les joueurs jouent un coup chacun leur tour. Un coup se joue en 3 phases :

- **Phase 1 : piocher des cubes d'action**
- **Phase 2 : choisir et exécuter 1 ou 2 actions**
- **Phase 3 : faire une razzia ou échanger des cartes**

Après un tour de table complet, on procède à un décompte et on change de premier joueur.

■ Décompte et changement de premier joueur

■ Phase 1 : piocher des cubes d'action

Le joueur dont c'est le tour pioche **6 cubes** dans le sac. Ces cubes constituent sa réserve.

■ Phase 2 : choisir et exécuter 1 ou 2 actions

Le joueur choisit, en fonction de sa réserve, une ou deux actions qu'il exécute en tenant compte de ce qui suit :

- il a le droit d'utiliser pour son action **au maximum 4** des 6 cubes de sa réserve.
- Le joueur n'a pas le droit d'exécuter **deux fois la même action** dans un tour.
- S'il choisit l'action « Barde », il n'a pas le droit d'exécuter **de deuxième action**.
- Le **dernier joueur** d'un tour n'a le droit d'exécuter qu'une seule action.



Remarque : une action du dernier joueur peut cependant aussi être un « Barde ».

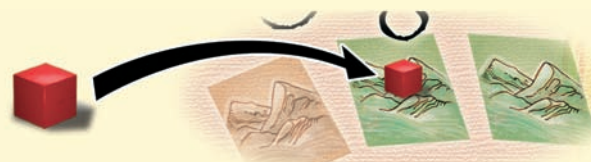
Selon l'action choisie, les cubes utilisés sont placés sur un propre domaine libre, dans sa propre cour ou remis dans le sac. Les cubes placés sur des domaines ou dans la cour peuvent rapporter des points de victoire lors du décompte. (*Voir décompte et changement de premier joueur*)

Une fois que le joueur a exécuté ses actions, tous les cubes non utilisés sont remis dans le sac.

Toutes les actions possibles, avec les combinaisons de couleurs correspondantes, sont expliquées ci-dessous.

Bovin

1 cube d'action rouge (1 bovin) est placé sur une propre terre libre. Si on ne dispose d'aucune terre libre, on n'a pas le droit de choisir cette action.



Château fort

2 cubes d'action bleus (1 château fort) sont placés sur une propre terre libre. Si on ne dispose d'aucune terre libre, on n'a pas le droit de choisir cette action.



Monastère

3 cubes d'action verts (1 monastère) sont placés sur une propre terre libre. Si on ne dispose d'aucune terre libre, on n'a pas le droit de choisir cette action.



Guerrier

1 cube d'action jaune (1 guerrier) est placé dans sa propre cour sur la case jaune. Autant de cubes jaunes que l'on veut peuvent s'y trouver, mais toujours au moins 3. Pour chaque guerrier, on prend 1 carte en main. Si le nombre de propres guerriers change, le nombre de cartes en main est immédiatement modifié en conséquence.



Remarque : 3 guerriers donnent ainsi la faculté permanente de faire une razzia ou de se défendre contre celle-ci (voir échanger des cartes ou faire une razzia).

Joueur de cornemuse

1 cube d'action bleu (ici : 1 joueur de cornemuse) est placé dans sa propre cour sur la case bleue. Autant de cubes bleus que l'on veut peuvent s'y trouver. Les joueurs de cornemuse ont le droit d'être utilisés dans une razzia et améliorent la force de combat.



moine(s)

1 ou 2 cubes d'action verts (moines) sont placés dans sa propre cour sur la case verte. Autant de cubes verts que l'on veut peuvent s'y trouver. Que l'on utilise 1 ou 2 moines, cela compte pour une action.



Barde

1 cube d'action bleu de sa réserve (ici : barde) est remis dans le sac. Le joueur a alors le droit de prendre dans la cour d'un adversaire quelconque 1 ou 2 cubes quelconque(s), mais de couleur différente. Il remet au moins 1 cube dans le sac et place l'autre dans sa propre cour sur la case correspondante.

Attention : chaque joueur a toujours au moins 3 guerriers (cubes jaunes). Un barde doit lui aussi respecter cette limite.

ou domaine

1 cube d'action jaune et 1 rouge ou, en alternative, 1 cube d'action jaune et 2 verts sont remis dans le sac. Contrairement à toutes les autres actions, on a ici également le droit de prendre des cubes dans sa propre cour et de les remettre dans le sac.

Le joueur prend une tuile « Domaine » dans la réserve générale et la pose sur une case vide correspondante de son plateau individuel. On peut acquérir en cours de jeu au maximum 4 terres. (On peut donc au total être propriétaire de jusqu'à 6 terres).

Sur un domaine peut se trouver soit 1 bovin soit 1 château fort soit 1 monastère.



Remarque : outre une razzia réussie, le barde est la seule possibilité de modifier le tableau de l'adversaire.



Remarque : comme il est très important d'acquérir d'autres terres, la règle veut ici que l'on puisse « payer » la combinaison nécessaire de cubes d'action en intégralité ou en partie avec des cubes de sa propre cour. MAIS : on n'a pas le droit d'utiliser des cubes placés sur les terres !

Phase 3 : faire une razzia ou échanger des cartes

Le joueur a maintenant le droit de faire une razzia chez un adversaire quelconque, qui doit alors se défendre.

Faire une razzia

- Chaque razzia se déroule en 3 rounds de combat.
- Lors de chaque round, l'agresseur joue tout d'abord, face cachée, l'une des cartes qu'il tient en main. Il a alors immédiatement le droit de placer l'un de ses joueurs de cornemuse près de cette carte. Un joueur de cornemuse augmente la valeur de la carte de 1. (On a le droit d'utiliser 1 seul joueur de cornemuse par carte.)
- Le défenseur joue alors lui aussi une carte, dont il peut également augmenter la valeur de 1 joueur de cornemuse de sa cour.
- Une fois que les deux joueurs ont joué chacun leur carte, les deux cartes sont retournées. La carte de valeur supérieure (y compris joueurs de cornemuse éventuellement utilisés) remporte ce round de combat. En cas d'égalité, ce round se termine par un nul. Les joueurs de cornemuse utilisés sont remis dans le sac et les cartes abattues sont placées dans la pile de défausse.
- Le joueur ayant remporté la majorité des trois rounds de combat a réussi sa razzia ou s'est défendu avec succès.



Valeur de combat de la carte = 3

Joueur de cornemuse augmente la valeur de 1

Valeur de combat totale de la carte = 4

Résultats d'une razzia

- Si l'agresseur a gagné, il reçoit 1 point de victoire et a le droit de prendre dans un domaine du défenseur un château fort ou un monastère ou d'y voler un bovin. Si l'agresseur a encore un domaine libre, il y place le bovin. Dans le cas contraire, le cube d'action rouge (de même que les cubes du château fort ou du monastère) est remis dans le sac.
- L'agresseur reçoit même 2 points de victoire si le défenseur ne possède ni bovins, ni châteaux forts, ni monastères.
- En cas de victoire du **défenseur**, celui-ci reçoit 2 points de victoire. L'agresseur perd 1 point de victoire.
- En cas d'**égalité**, l'agresseur reçoit 1 point de victoire.
- Les deux joueurs complètent ensuite leur main de cartes en piochant chacun 5 nouvelles cartes. Ils se défaussent de deux cartes qu'ils tiennent en main. Ces cartes sont placées sur la pile de défausse.

Ne pas faire de razzia et échanger des cartes

Si le joueur ne fait pas de razzia, il a le droit de se défausser de jusqu'à 3 cartes et de repiocher le même nombre de cartes.

Le joueur a maintenant terminé son coup et c'est au tour du prochain joueur. Après un tour de table complet, on procède au



■ Décompte et changement de premier joueur

Les différents cubes d'action se trouvant sur les plateaux individuels des joueurs sont pris en considération pour le décompte :
















Cubes jaunes

Le joueur possédant la **majorité** de cubes jaunes reçoit le marqueur « **Plus grande suite** ».

Si plusieurs joueurs possèdent la majorité de cubes jaunes, c'est celui ayant le plus de cubes dans sa cour qui reçoit le marqueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur détenant jusqu'ici le marqueur le garde, même s'il ne possède pas la majorité de cubes jaunes.



Pendant la phase 1, le joueur ayant la « plus grande suite » a le droit de remettre une fois dans le sac autant de cubes piochés qu'il veut et de repiocher le même nombre de cubes.

Wertung	Scoring	Marquage	Waardering
	1.->		
	1.->+3 P. 2.->+2 P.		
	1 P./  1.->+2 P.		
	 -  = x P.		

P. = Punkte / points / points / Punten

Majorité de cubes jaunes = marqueur « Plus grande suite »

*Majorité de cubes verts = 3 PV
Deuxième majorité de cubes verts = 2 PV*

*Cubes rouges = 1 PV chacun
Majorité de cubes rouges = + 2 PV*

Propres cubes bleus - cubes rouges de l'adversaire ayant le plus de bovins = nombre de points

Remarque : le joueur ayant la « plus grande suite » a de ce fait la possibilité de modifier ou, éventuellement, d'améliorer sa réserve avant de choisir ses actions.

Cubes verts

Le joueur possédant la **majorité de cubes verts** reçoit **3 points de victoire**, celui ayant la **deuxième majorité, 2 points**. En cas d'égalité, les joueurs concernés reçoivent chacun 1 point de victoire.

Cubes rouges

Chaque joueur reçoit 1 point de victoire pour chacun de ses bovins. Le joueur possédant la **majorité de cubes rouges reçoit 2 points de victoire en plus**. En cas d'égalité, les joueurs concernés ne reçoivent **aucun point de victoire en plus**.

Cubes bleus

Les joueurs comptent le nombre de cubes bleus qu'ils possèdent dans leur cour et sur leurs terres. À ce nombre est soustrait le nombre de bovins de l'adversaire possédant la majorité de bovins.

Si la **différence est positive**, on reçoit celle-ci comme **points de victoire**. Si la différence est nulle ou négative, on ne reçoit aucun point de victoire pour les cubes bleus.

Changement de premier joueur

Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points de victoire sur la piste de score, une tuile « Domaine » est piochée, face cachée, dans la réserve générale et retirée du jeu. Si, dans ce tour, au moins un joueur a atteint la zone rouge de la piste de score, la tuile « Domaine » piochée est retournée. La partie peut se terminer ici. (*Voir fin de la partie*). Si la partie n'est pas terminée, le **marqueur « Premier joueur »** est transmis au voisin de gauche du dernier premier joueur. C'est lui qui joue alors en premier au prochain tour.

Exemple : si plusieurs joueurs possèdent la majorité de cubes verts, ils reçoivent chacun 1 point de victoire. Dans ce cas, le ou les joueurs possédant la deuxième majorité de cubes verts ne reçoivent aucun point.

Si un seul joueur possède la majorité de cubes verts et plusieurs joueurs la deuxième majorité, le premier reçoit 3 points de victoire et les autres joueurs concernés, chacun 1 point de victoire

Exemple : Ralf a 3 joueurs de cornemuse (= 3 cubes bleus) dans sa cour et 2 châteaux forts (= 4 cubes bleus) sur ses terres. Pierre possède la majorité de bovins, à savoir 3 (cubes rouges). Les 3 cubes rouges de Pierre sont soustraits aux 7 cubes bleus de Ralf. Ralf reçoit ainsi pour ses cubes bleus 4 points de victoire dans ce tour.

Pierre ne possède lui-même que 3 cubes bleus, auxquels sont soustraits les cubes rouges de l'adversaire possédant le plus de bovins. (Pierre possède certes la majorité de bovins, mais il n'est naturellement pas son propre adversaire).

Hervé est le joueur possédant la majorité de bovins parmi les adversaires de Pierre, à savoir 2 cubes rouges. Pierre reçoit donc pour ce tour 1 point de victoire pour ses cubes bleus.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de **deux manières** :

- Si au moins un joueur a atteint la zone rouge de la piste de score, la tuile « Domaine » piochée après le décompte est retournée. Si la **valeur au dos de cette tuile est inférieure ou égale au nombre de points de victoire du joueur en tête**, la partie est immédiatement terminée. Le joueur ayant le plus de points de victoire a gagné. En cas d'égalité, on se partage la victoire.
- La partie est immédiatement terminée si un joueur ne peut **plus piocher 6 cubes dans le sac**. Le joueur ayant le plus de points de victoire a gagné. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

