

Candamir

Les premiers colons

ABENTEUR
CATAN

Un jeu de Klaus Teuber
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

C'est avec juste vos vêtements sur votre peau nue, mais bien en vie, que vous atteignez le rivage de Catane. Tous les biens qui étaient sur votre bateau ont coulé avec lui, victime d'un terrible orage au large des côtes. D'autres colons ont eu plus de chance que vous : leurs navires ont réussi à traverser la tempête et ils sont arrivés sur Catane sains et saufs, avec toutes leurs marchandises. Les colons ont bâti un village à deux jours de marches du littoral et, en quelques mois, ils se sont assurés une existence modeste. Grâce aux quelques moutons qu'ils transportaient, les marins survivants élèvent aujourd'hui des petits troupeaux, et leurs cultures prospères leur donnent des céréales. Durant les premiers temps de l'installation, vous avez aidé les villageois, qui vous ont appris à fabriquer des outils, des malles et des tentures. Désormais, vous aspirez vous aussi à avoir un toit, quelques bêtes et un champ bien à vous. Qu'à cela ne tienne ! Vous partirez à l'aventure à travers Catane pour répondre aux besoins des colons du village. En retour, Candamir, Osmund et Jared vous récompenseront abondamment avec des semences et des moutons, et vous aideront à construire votre propre maison.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 48 pions en bois (4 Personnages, 40 marqueurs de Points de Victoire (PV) et 4 marqueur de Destination)
- 48 tuiles Destination
- 4 fiches de Personnage
- 12 jetons Potions
- 8 jetons Équipement
- 4 marqueurs de Santé
- 16 jetons Expérience
- 90 cartes Matières Premières et Ingrédients
- 29 cartes Voyages
- 22 cartes Aventure
- 8 cartes Personnage
- 1 dé
- 2 sabots
- 1 carte 'Mélanger la pioche Voyage' (*Wegekarten mischen*)

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu :

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Le plateau est décrit dans les pages suivantes.

Disposition des tuiles Destination :

Tournez les tuiles Destination face cachée (chiffres apparents). À moins de 4 joueurs, écarter les tuiles dont le chiffre est supérieur au nombre de joueurs (tuiles '4' pour 3 joueurs, tuiles '3' et '4' pour 2 joueurs).



Les tuiles restantes sont mélangées puis disposées sur le plateau de jeu, toujours sur une case de même type et de même chiffre.



Distribution des pions :

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants, à savoir : 10 marqueurs de Points de Victoire (cubes), 1 marqueur de Destination (rond) et un pion Personnage. Ces derniers sont placés au centre du plateau (sur le Village), tandis que les autres pièces sont disposées devant chaque joueur.



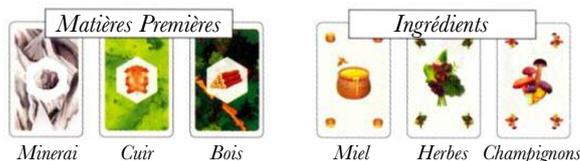
Attribution des Personnages :

Mélangez les 4 personnages féminins et choisissez-en une au hasard, tour à tour. Si le joueur est un homme, il peut échanger sa carte contre le personnage masculin correspondant (indiqué entre parenthèse sur la carte, à côté du nom).



Cartes Matière Première et Ingrédient :

Mélangez les cartes Matière Première (Minerai, Peau et Bois) puis placez-les dans un sabot, puis faites de même avec les cartes Ingrédient (Miel, Herbes et Champignons), dans dans l'autre sabot.



Chaque joueur **commence avec un carte Bois**. Les joueurs conservent leurs cartes face cachée.

Préparation des cartes Aventure :

Regroupez les cartes Aventure par chiffre (au dos) et mélangez chaque tas séparément. Formez ensuite une seule pile en plaçant les cartes '2' par dessus les '3', puis les '1' par dessus les '2'. Enfin, retournez les 3 premières cartes et alignez-les à côté du plateau.



La partie droite du plateau représente une partie de l'Île de Catane. Le village, au centre, est dans la Plaine. À l'Est sont les Montagnes. Une Rivière traverse la Plaine depuis les Montagnes jusqu'à la Forêt, à l'Ouest. Toutes les cases Rivière sont ici entourée de bleu.

Une partie du village est représentée sur la gauche du plateau. Vous trouverez à côté de chaque hutte la liste des articles et des animaux recherchés par leurs habitants. Les cartes Matière Première et Ingrédient se trouvent ici à la gauche du plateau, tandis que les cartes Aventure sont à droite. Les tuiles hexagonales et les pions n'apparaissent pas sur l'illustration.



Préparation des cartes Voyage :

Mélangez les cartes Voyage et posez-les sur la carte 'Mélangez la pioche Voyage'. Placez cette pioche, ainsi que les 8 jetons Équipement et le dé non loin du plateau.

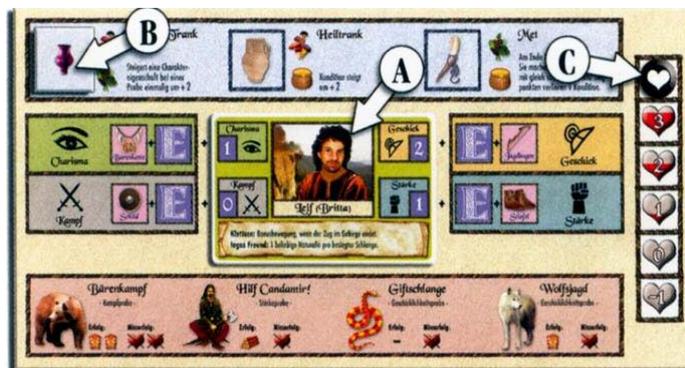


Préparation des Personnages :

Chaque joueur place une fiche de personnage devant lui :

Il pose sa **carte Personnage** au milieu (A). Il place une **Potion de Brigitta** (*Brigittas Trank*) sur le champs approprié (B) en indiquant 1 potion.

Le **marqueur de Santé** (coeur blanc sur fond noir) est posé sur la case '4' (C). Chaque joueur place ensuite les jetons suivants devant lui : 3 **Expérience** ('E' violets) avec les faces '1' et '2' ; 1 Expérience avec les faces '3' et '4' ; 1 potion de Santé (*Heiltrank*) ; et 1 Hydromel (*Met*).



PRINCIPE DU JEU

Sur côté du plateau représentant le village, on trouve les colons Jared, Osmund, Candamir et Brigitta. Chacun de ces colons montre une liste de marchandises (Épées, Malles et Tentures) et d'animaux (Chèvres et Bœufs) qu'ils recherchent. Pour gagner, les joueurs devront procurer ces articles aux colons.

Les Chèvres et les Bœufs peuvent être trouvés sur les tuiles Destination (hexagonales) placées précédemment sur le plateau de jeu. Ces tuiles peuvent également rapporter du Cuir, du Bois et du Minerai, dont vous aurez besoin pour fabriquer les objets recherchés par les colons (par exemple, une Malle est constituée avec 1 Bois, 1 Cuir et 1 Minerai).



Le jeu consiste à déplacer votre personnage à travers le pays de Catane pour tenter de découvrir ces précieuses tuiles. Votre voyage sera parsemé d'obstacles et d'aventures. Plus vous serez fort, charismatique, hardi au combat et agile, plus vous aurez de chance de surmonter les dangers et de trouver les éléments nécessaires à la victoire.

Lorsque vous trouvez une Chèvre ou un Bœuf, ou que vous fabriquez un objet, désignez la case appropriée avec l'un de vos marqueurs de PV, en le plaçant toujours la marchandise libre la plus élevée dans chaque colonne.

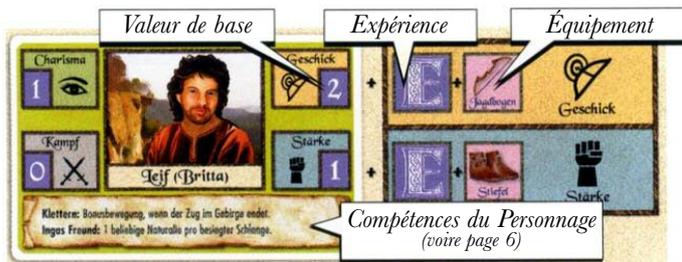


Le premier joueur à atteindre 10 Points de Victoire à la fin de son tour gagne la partie.

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Valeurs de base

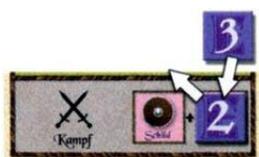
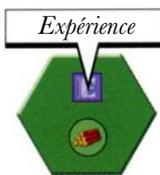
Votre personnage possède 4 caractéristiques : la Force (poing), le Combat (épées), l'Agilité (arc) et le Charisme (œil). En début de partie, chaque joueur utilise la valeur indiquée sur sa carte de Personnage, dans le carré violet correspondant à chaque caractéristique. Au cours du jeu, ces valeurs peuvent augmenter par le biais de l'Expérience (jetons violets 'E' numérotés) ou d'Équipements (jetons roses '2'). Ces augmentations sont indiqués en plaçant les jetons numérotés sur les cases appropriées de la fiche de Personnage.



Expérience

Lorsque vous atteignez une tuile Destination indiquant un 'E', vous pouvez améliorer une caractéristique. Vous pouvez alors placer un nouveau jeton Expérience indiquant '1' sur la case d'Expérience d'une des caractéristiques, ou tourner un jeton déjà posé pour faire apparaître le '2'. Ainsi, 3 de vos caractéristiques peuvent être améliorés de 1 ou de 2 (vous êtes limité à 3 jetons Expérience).

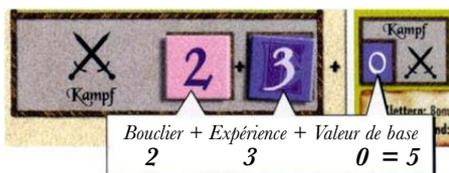
Pour utiliser le jeton '3/4', vous devez augmenter une caractéristique déjà à 2. Cela libérera un jeton '1/2' pour une autre caractéristique. Souvenez-vous juste que vous êtes limité à 3 jetons '1/2' et à 1 jeton '3/4'.



Équipement

Lorsque vous découvrez une tuile Destination représentant un collier de griffes d'ours, un bouclier, un arc ou une paire de bottes, vous avez trouvé un nouvel équipement. Placez un marqueur rose '2' sur l'image correspondante de la fiche de Personnage. Cela augmente l'une des caractéristiques de 2.

Exemple : Pour le Combat, le personnage a un bouclier (+2), un niveau d'Expérience de 3 et une valeur de base de 0. La valeur totale de sa caractéristique Combat est donc 5.



RÈGLES DU JEU

Lancer un dé pour déterminer le premier joueur. Au début de votre tour, vous pouvez **Marchander** (voir p. 6). Ensuite, vous devez choisir 1 action parmi les 2 suivantes :

- 1) **Voyager**, en déplaçant votre pion
 - 2) **Fabriquer/Concocter** un objet ou une potion
- Votre tour est ensuite fini et celui du joueur suivant commence.

1) Voyager

A Cartes Matière Première et Ingrédient

Si votre pion se trouve dans le village, vous pouvez partir en Voyage à condition de posséder moins de 6 cartes Matière Première et moins de 6 cartes Ingrédient. Si vous possédez 6 cartes ou plus d'un des deux types, vous devez en défausser (ou Fabriquer/Concocter) jusqu'à n'en avoir plus que 5 de chaque type avant de partir en Voyage.

Exemple : un joueur possède 6 cartes Matière Première et 4 cartes Ingrédient. Il doit défausser une carte Matière Première pour pouvoir de Voyager.

B Déterminer une Destination

Si un joueur n'a pas de marqueur de Destination (disque en bois) sur le plateau, il peut regarder discrètement 2 tuiles posées face cachée, puis les replacer. Il place ensuite son marqueur de Destination sur une tuile (pas forcément l'une des tuiles qu'il vient de regarder). Une fois la destination désignée, un joueur tentera généralement de l'atteindre par l'itinéraire le plus court possible, mais il peut être parfois plus avantageux d'emprunter une route moins directe.

C Comment se déplacer et de quelle distance

Direction : Un pion se déplace de case en case de façon orthogonale, jamais en diagonale. Il peut s'arrêter sur n'importe quelle case, y compris celles sur lesquelles se trouvent déjà d'autres pions ou des marqueurs de Destination.

Distance : Le nombre de cases qu'un pion peut parcourir est déterminé par sa Santé (marqueur Cœur sur la fiche de Personnage). Dans l'exemple ci-contre, le joueur a une Santé de 3, il peut donc se déplacer de 3 cases.



C Les cartes Voyage

Pour partir en Voyage, un joueur prend la pioche Voyage en main.

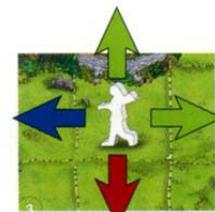
1. Retournez une carte Voyage

Avant chaque déplacement d'un pion, le joueur doit retourner une carte Voyage.

Attention : une carte Voyage doit être positionné de telle façon que le ciel soit tourné vers le plateau, quelque soit la place du joueur).

2. Déplacer votre pion

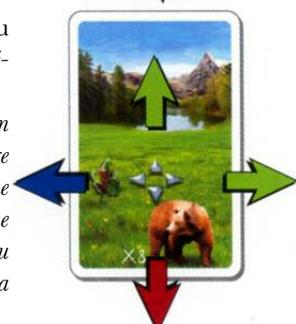
Le joueur **doit** déplacer son pion vers l'une des 4 cases adjacentes.



3. Événements

Selon la direction choisie, vous pourrez trouver des cartes Ingrédient ou rencontrer un danger (voir p.5 : Événements sur les cartes Voyage)

Exemple : si le joueur déplace son pion vers le bas (flèche rouge), il devra se battre avec un ours. S'il va vers la gauche (flèche bleue), il trouvera des herbes (et prendra une carte Herbes). S'il se déplace vers le haut ou vers la droite (flèches vertes), il ne se passera rien.



Il n'est pas toujours possible de se déplacer dans la direction d'un Événement (voir p. 5 : Route bloquée).

Les cartes Voyage jouées sont retournées et placées sous la pioche à la fin de votre Voyage. Dès que la carte 'Mélanger la pioche Voyage' apparaît, mélangez toutes les cartes situées dessous et placez-les par dessus. Poursuivez ensuite vos déplacements.

D Fin du Voyage

Votre Voyage se termine :

- dès que vous avez effectué autant de déplacements que votre Santé le permet, ou
- dès que vous atteignez votre marqueur de Destination.

Si vous n'êtes pas arrivé jusqu'à votre destination :

Votre personnage reste sur la dernière case atteinte. Au prochain tour, vous pourrez reprendre votre Voyage vers cette destination.

Si vous avez atteint votre Destination :

- remplacez directement votre pion au Village,
- reprenez votre marqueur de Destination,
- posez la tuile Destination que vous venez d'atteindre devant vous, face visible.

Vous gagnez ensuite votre récompense :

- Pour chaque Matière Première représentée sur la tuile, prenez une carte Matière Première.
- Pour chaque bœuf ou chèvre, il place un marqueur de PV sur la liste de recherche appropriée (toujours la case vide la plus haute de la colonne).
- Pour chaque Expérience ('E') ou Équipement représentée, augmentez les caractéristiques de votre personnage (voir p. 3).



À 3 ou 4 joueurs, il est possible de trouver un Équipement que vous possédez déjà. Dans ce cas, considérez-le comme 1 point d'Expérience (pour n'importe quelle caractéristique). Il est impossible d'avoir 2 jetons d'un même Équipement.

Vous terminez ensuite votre Voyage en plaçant les cartes Voyage que vous venez de jouer sous la pioche et en passant cette dernière au joueur suivant.

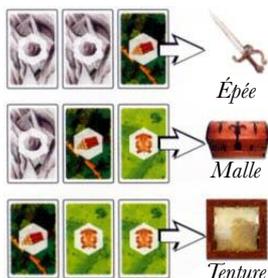
2) Fabriquer/Concocter

Si un joueur se trouve au Village au début de son tour, il peut choisir de fabriquer des Marchandises (épées, malle, tentures) ou de concocter des Potions (potion de Brigitta, potion de Santé ou Hydromel).

Attention : si un joueur se trouve sur la case Village mais que son marqueur de Destination est toujours sur le plateau, il ne peut pas choisir de Fabriquer/Concocter. Le Village compte comme une case Prairie dans ce cas.

A Fabriquer des Marchandises

Chaque liste de recherche est faite de 1 ou 2 colonnes d'animaux et/ou 1 ou 2 colonnes de Marchandises, chacune composée de 4 cases. L'article recherché par le Colon est toujours le plus haut de chaque colonne. Il n'existe pas de cartes pour les Marchandises. Lorsqu'un joueur peut fabriquer une marchandise convoitée, il se défasse des cartes Matière Première et place un de ces marqueurs de PV sur l'article fabriqué.



Le coût d'une Épée est 1 Bois et 2 Minerais. Le coût d'une Malle est 1 Bois, 1 Cuir et 1 Minerai. Le coût d'une Tenture est 1 Bois et 2 Cuir. Un joueur peut fabriquer autant de Marchandises que ses cartes Matière Première le permettent et pour autant de Colons différents qu'il le souhaite.

Exemple :

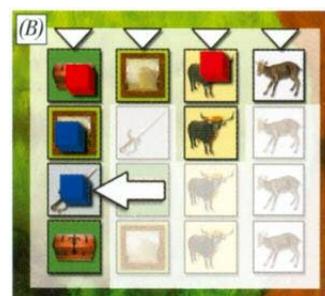
(A) Osmund recherche en ce moment :

1 Épée (colonne de gauche), 1 Tenture (2e colonne), 1 Bœuf (3e colonne) et 1 Chèvre (colonne de droite). Chacune de ses Marchandises est l'article (non fabriqué) le plus haut de chaque colonne. À cet instant du jeu, Osmund ne cherche pas de Malle.



(B) Le joueur Bleu paie le prix pour

1 Épée et place un marqueur de PV sur l'espace représentant une Épée. Osmund recherche désormais (de gauche à droite) 1 Malle, 1 Tenture, 1 Bœuf et 1 Chèvre.



B Concocter des Potions

Afin de concocter des Potions, un joueur a besoin de cartes Ingrédient : Miel, Herbes, Champignons.

- 1 Potion de Brigitta coûte 1 Champignons et 1 Herbes
 - 1 Hydromel (Met) coûte 1 Miel et 1 Herbes
 - 1 Potion de Santé (Heiltrank) coûte 1 Champignons et 1 Miel
- Les recettes sont rappelées sur la fiche de chaque Personnage. Lorsque vous faites une Potion, placez le jeton correspondant sur l'espace de votre fiche de Personnage. Si vous concoctez une seconde Potion du même type, retournez le jeton pour indiquer 2 Potions. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 Potions du même type. Les effets des Potions sont détaillés plus bas.

C Rémunération

Lorsqu'un joueur fabrique une Marchandise recherchée par un Colon, il remporte les récompenses suivantes :

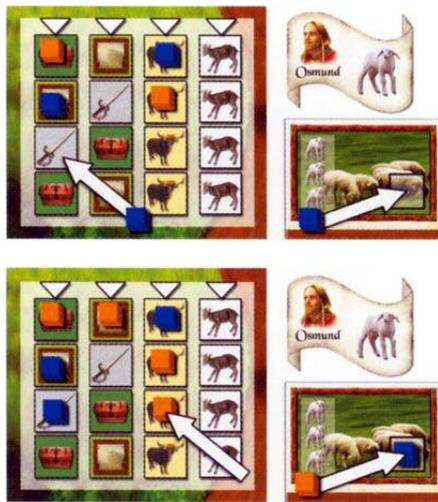
- S'il place un marqueur de PV sur la liste de Brigitta, le joueur remporte 1 Potion de Brigitta et 1 Hydromel (sauf s'il possède déjà 2 de l'un et/ou de l'autre).
- Pour chaque marqueur posé sur la liste de Jared, Candamir ou Osmund, le joueur gagne du Blé (Jared), un Mouton (Osmund) ou des Planches (Candamir). Ces récompenses ne sont pas représentées par des cartes, mais par les marqueurs placés sur les listes de recherche. Si un joueur a, par exemple, 2 marqueurs de PV sur la liste de Jared et 1 sur la liste d'Osmund, ces marqueurs valent pour 2 Blés et 1 Mouton.

D Points de Victoire Spéciaux (PVS)

Avec les Moutons, le Blé et les Planches, un joueur peut gagner des PVS. Si un joueur est le premier à placer 3 marqueurs de PV sur la liste d'Osmund, de Candamir ou de Jared, il gagne 1 PVS. On l'indique en plaçant un de ses marqueurs de PV sur l'espace approprié, en bas à gauche du plateau de jeu.

Les Points de Victoire Spéciaux peuvent changer de main. Si un autre joueur place plus de marqueurs sur l'une des listes de recherche, il gagne alors le PVS et remplace le marqueur de PV par un des siens.

Exemple : le joueur Bleu pose son troisième marqueur sur la liste d'Osmund. Il place un nouveau marqueur sur l'espace '3 Moutons' des PSV. Plus tard dans la partie, le joueur Orange place son 4e marqueur sur la liste d'Osmund, dépassant alors le total du joueur Bleu. Ce dernier doit reprendre son marqueur de la case des PVS pour que le joueur Orange y place le sien.



FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que, à la fin de son tour, un joueur a ses 10 marqueurs de PV sur le plateau. Ce joueur gagne la partie.

RÈGLES DÉTAILLÉES

1) Précisions sur le Voyage

• Événements sur les cartes Voyage

Trouver un ingrédient

Lorsqu'un joueur se déplace dans une direction qui, sur la carte, indique un Ingrédient, il prend l'Ingrédient en question (Miel, Champignons, Herbes). Exception : un joueur ne peut pas transporter plus de 5 Ingrédients lors d'un Voyage (voir p. 6 : *Limite de Matière Première et d'Ingrédient*).

Un Ingrédient représenté entre des parenthèses ne peut être trouvé que par un Personnage possédant la compétence 'Naturkunde' (voir p. 7).

Ours, Loups, Serpents et Candamir

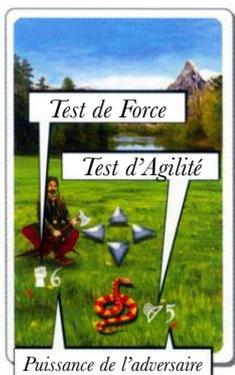
Un joueur se déplaçant vers l'un de ses événements est confronté à un Test. La nature exacte de ce test dépend de l'animal (ou Candamir) rencontré.



Passer un Test

Le joueur lance le dé et ajoute le résultat à la caractéristique de son personnage correspondant au Test. Si le total est supérieur ou égal au chiffre inscrit sur la carte, le Test est réussi.

Exemple : Si le joueur déplace son pion en direction de Candamir (ici, vers la gauche), il devra passer un Test de Force. Ce Test est réussi si la somme du dé et de son total de Force (valeur de base, Expérience et Équipement) est au moins de '6'. Si le joueur choisit d'aller vers le serpent (en bas), il devra passer un Test d'Agilité en additionnant le dé et sa caractéristique d'Agilité. Pour réussir, la somme devra être supérieure ou égale à '5'.



Réussir ou Échouer à un Test

Réussite : Si un joueur vainc un Ours, il reçoit 2 Cuir.

Vaincre un Loup rapporte 1 Cuir. Batta Candamir à l'épreuve du bûcheron rapporte 1 Bois. Le joueur reçoit uniquement ses récompenses si elles ne lui font pas dépasser la limite de 5 Matières Premières (voir p. 6 : *Limite de Matière Première et d'Ingrédient*).

Échec : À chaque Test échoué, le joueur **réduit** immédiatement sa Santé de 1 ou 2, en déplaçant son marqueur de Santé sur sa fiche de Personnage. Si la Santé du joueur atteint le nombre de cartes Voyage **déjà jouées**, son tour s'arrête immédiatement. Il peut toutefois boire une Potion de Santé pour continuer son tour (voir p. 6 : *Boire des Potions*).

Important : en cas d'échec, le joueur ne retourne **pas** à la case précédente. Si sa Santé le permet, il peut continuer son déplacement depuis la case où il se trouve en retournant une nouvelle carte Voyage.

Exemple : Un joueur a une Santé de '3'. Il retourne sa deuxième carte Voyage et se déplace vers un Ours, qu'il ne parvient pas à battre. Il réduit donc sa Santé à '1', ce qui devrait mettre fin à son tour. Le joueur choisit cependant de boire une Potion de Santé et rétablit ainsi sa Santé à '3'. Le joueur peut alors retourner la carte Voyage suivante (sa troisième) et continuer son déplacement.

Ces bénéfices et pénalités en cas de réussite ou d'échec à un Test sont résumés en bas des fiches de Personnage.

• Les '?' – les cartes Aventures

Si un joueur se déplace vers un '?', il doit choisir une carte Aventure et tenter de la réussir. Il choisit une des 3 cartes Aventure face visible et doit alors passer le Test inscrit sur cette carte. On procède de la même façon que pour les cartes Voyage : le joueur additionne le résultat d'un dé à la caractéristique indiquée et compare la somme à la valeur spécifiée sur la carte Aventure (voir p. 7 : *Cartes Aventure*).

On trouve souvent 2 symboles sur une carte Aventure. Cela indique un double Test. Le premier doit être réussi avant de tenter le second, qui doit lui aussi être couronné de succès pour que la carte Aventure soit gagnée. Sur d'autres cartes Aventure, on trouve un Ingrédient ou un Hydromel à côté de la valeur du Test. Le joueur doit alors payer l'objet en question avant de passer le Test. Si le joueur ne possède pas l'Ingrédient approprié (ou l'Hydromel), il ne peut pas tenter l'Aventure.



Si un joueur réussit le Test d'une carte Aventure, il reçoit la récompense (*Erfolg*) dessinée sur la carte. Il place également la carte Aventure devant lui et retourne la carte Aventure suivante. Si un joueur échoue, il en subit les conséquences (*Miserfolg*) et perd 1 ou 2 points de Santé. Si un joueur échoue à une Aventure pour laquelle il a dû payer un Ingrédient ou de l'Hydromel, il ne récupère pas sa carte.

• Le Héros de Catane

Le premier joueur a réussi 3 Aventures place un de ses marqueurs de PV sur la case *Held Catans* des PVS. Si un autre joueur réussit plus d'Aventures, il deviendra à son tour le Héros de Catane et remplacera le marqueur de PV par un des siens.

• Route bloquée

Un joueur ne peut pas déplacer son pion vers un événement qu'il n'a aucune chance de remporter. Il ne peut pas aller vers un '?' s'il est dans l'incapacité de remporter l'une des 3 cartes

Aventure visibles.

Exemple : un joueur ne peut se déplacer vers un Ours de Force '8' uniquement si sa Force est égale ou supérieure à 2 ou s'il peut utiliser une Potion de Brigitta. Dans chacun de ces cas, un résultat de '6' à son lancer de dé lui permettrait de vaincre l'Ours.

• Santé à '0' ou '-1'

Si après un Test échoué la Santé du joueur n'est pas positive et que ce dernier n'a pas de Potion de Santé, son tour prend fin et il ne touche pas son Bonus de Voyage (voir même page : *Compétences*). Le pion reste toutefois en place. Si le joueur arrive à son marqueur de Destination en même temps que sa Santé chute à '0' ou '-1', il retourne au Village mais reçoit tout de même la tuile Destination atteinte.

Qu'il soit au village ou non, le joueur aura 2 alternatives à son prochain tour :

1. Il peut boire 1 ou 2 Potions de Santé pour rétablir sa Santé de 2 ou 4 cases. Son tour commence alors normalement (par un Voyage ou en Fabriquant/Concoctant).
2. Il peut passer son tour et rétablir sa Santé à '4'.

Astuce : Un joueur peut à tout moment choisir de passer ainsi son tour, même si sa Santé est de '1', '2' ou '3'.

• Limite de Matière Première et d'Ingrédient

Lors d'un Voyage, un joueur peut transporter au maximum 5 cartes Ingrédient et 5 cartes Matière Première.

Si un joueur possède 4 cartes Matière Première et qu'il bat un Ours, il ne reçoit que 1 Cuir. Il ne peut pas défausser une autre carte Matière Première pour prendre les 2 Cuirs.

Si un joueur atteint son marqueur de Destination et est renvoyé au Village, il peut prendre toutes les Matières Premières indiquées sur la tuile Destination, quel que soit le nombre de cartes déjà en sa possession (un joueur n'est plus considéré en Voyage dès l'instant où il est renvoyé au Village).

Les mêmes règles s'appliquent aux cartes Ingrédient. Si un joueur en possède 5, il ne peut plus en gagner tant qu'il voyage.

• Les camps de Bûcheron, Chasseur et Mineur

Un joueur peut placer son marqueur de Destination sur un de ces camps au lieu de le poser sur une tuile Destination hexagonale. Si un joueur



Camp du bûcheron

Camp du mineur

Camp du chasseur

atteint le camp, il est renvoyé au Village et reçoit la carte Matière Première correspondante.

2) Marchander

Au tout début de son tour, quel que soit sa position sur le plateau de jeu (au Village ou ailleurs), un joueur peut Marchander avec n'importe quel autre joueur, ou avec la banque selon un rapport de 3 contre 1.

Marchander avec d'autres joueurs

Matières Premières, Ingrédients, Équipements et Potions peuvent être échangés librement. À l'inverse, l'Expérience ne peut pas faire l'objet d'échange.

Un joueur en Voyage ne peut pas avoir plus de 5 Matières Premières ou 5 Ingrédients à la suite d'un échange.

Échanger à 3 contre 1

Un joueur peut échanger 3 Matières Premières du même type contre n'importe quelle autre Matière Première. De même, il peut échanger 3 cartes Ingrédient du même type contre un autre Ingrédient de leur choix.

Exemple : un joueur peut donner 3 Herbes à la banque et prendre 1 Miel.

3 Matières Premières ne peuvent pas être échanger contre un Ingrédient, ni inversement.

3) Boire des Potions

Lorsqu'un joueur boit une Potion, il retire le jeton de sa fiche de Personnage (ou retourne le marqueur s'il indique 2 Potions).

Potion de Brigitta (Brigittas Trank) :

Cette Potion doit être utilisée avant un lancer de dé. Elle permet d'augmenter une caractéristique de '2'. Il n'est pas possible de cumuler les effets de 2 Potions. Dans le cas d'une carte Aventure avec un double Test, une Potion n'est valable que pour l'un des Tests. Il est toutefois possible d'utiliser une Potion pour chacun des 2 Tests.



Potion de Santé (Heiltrank) :

À tout moment, un joueur peut utiliser 1 ou 2 Potions de Santé pour augmenter sa Santé de 2 cases (par Potion). Si votre Santé est de '3' et que vous buvez une Potion, votre Santé passe à '4' (maximum autorisé).



Hydromel (Met) :

Un joueur peut boire 1 ou 2 Hydromel à la fin de son tour. Chaque Hydromel utilisé affaiblit de '1' la Santé des autres joueurs possédant autant ou plus de points de victoire que le joueur actif. Ce dernier ne perd pas de points de Santé. La Santé d'un joueur ne peut jamais être inférieure à '-1'.



4) Compétences des Personnages

Chaque Personnage possède 2 Compétences, indiquées au bas de chaque carte de Personnage. La première lui procure un mouvement supplémentaire dans certaines circonstances. Cette case supplémentaire est valable si les conditions sont réunies et que la Santé du joueur est positive (voir p. 4 : *Fin du Voyage*).

Cavalier (Reiten)

Le joueur obtient un mouvement supplémentaire s'il achève son Voyage sur une case Prairie (y compris avec une Rivière). Il tire alors une carte voyage et se déplace d'une nouvelle case.

Alpiniste (Klettern)

Le joueur obtient un mouvement supplémentaire s'il achève son Voyage sur une case Montagne.

Pisteur (Waldläufer)

Le joueur obtient un mouvement supplémentaire s'il achève son Voyage sur une case Forêt (y compris avec une Rivière).

Nageur (Schwimmen)

Le joueur obtient un mouvement supplémentaire s'il achève son Voyage sur une case Rivière.

Herboriste (*Naturkunde*)

Le joueur peut trouver les cartes Ingrédient dessinées entre parenthèses sur les cartes Voyage.

Ami d'Inga (*Ingas Freund*)

Lorsque le joueur tue un serpent, il choisit une carte Ingrédient en guise de récompense.

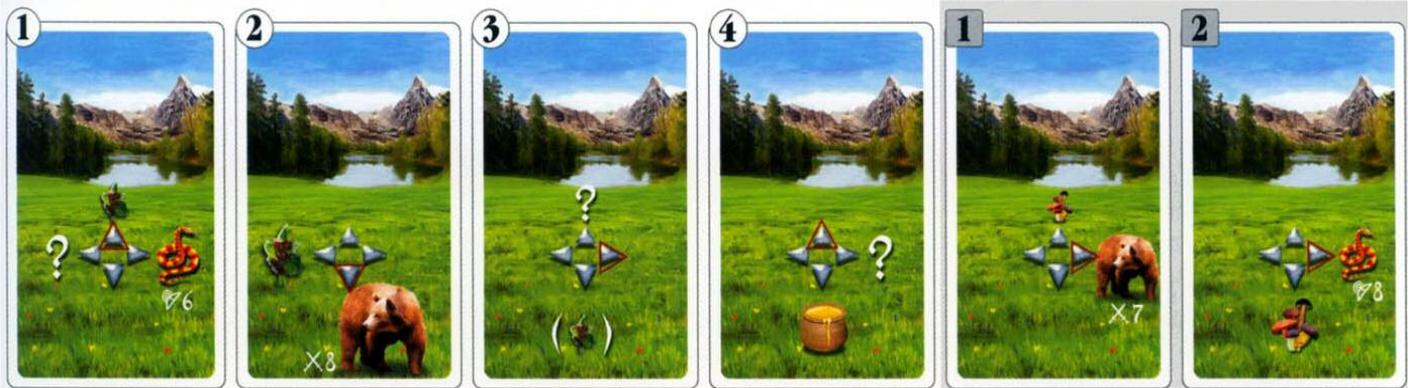
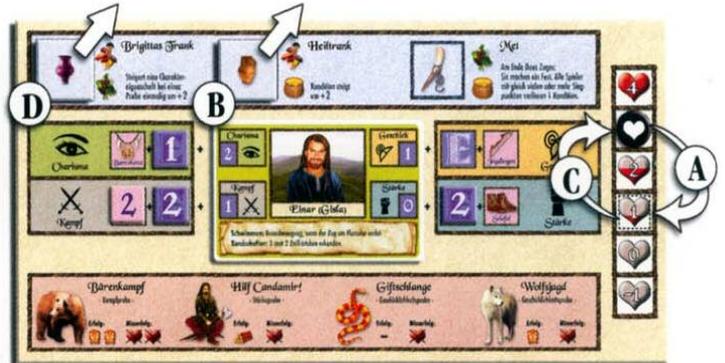
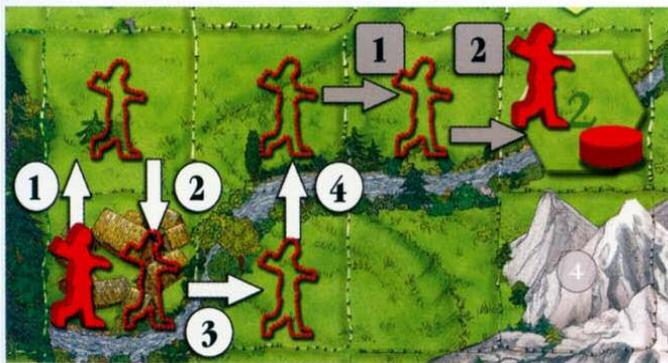
Négociant (*Rohstoffhandel*)

À chaque tour, le joueur peut échanger 2 cartes Matière Première contre une autre Matière Première.

Éclaireur (*Kundschafter*)

Avant de partir en Voyage, le joueur peut regarder 3 tuiles Destination hexagonales au lieu de 2.

Exemple de 2 tours de jeu



Le joueur a placé son marqueur de Destination et commence son Voyage depuis le Village. Il retourne la première carte Voyage (1). Le Serpent à sa droite est trop dangereux. Il se déplace d'une case vers le haut et prend une carte Herbe.

La carte Voyage suivante (2) indique un Ours vers le bas. Le valeureux joueur se déplace dans cette direction et fait '1' au dé. Aie ! Sa caractéristique de Combat est de '5', ce qui, même additionné au dé, est inférieur à la caractéristique de Combat de l'Ours ('8'). L'Ours n'est pas vaincu et le joueur perd 2 points de Santé (A).

Le tour de ce joueur devrait normalement être fini, puisqu'il a déjà utilisé 2 cartes Voyage et que sa Santé est maintenant de '1'. Le joueur boit toutefois un Potion de Santé (B) et rétablit sa Santé de 2 cases, à '3' (C). Le joueur retourne donc une troisième carte Voyage (3) et se déplace d'une case vers la droite.

Avec une Santé de '3' et 3 cartes Voyage jouées, le tour du joueur devrait prendre fin. Le joueur a toutefois la Compétence Nageur (*Schwimmen*) et comme il vient d'achever son tour normal sur une case Rivière, il obtient un déplacement supplémentaire. Il retourne à nouveau une carte Voyage (4) et se déplace vers le haut.

C'est à nouveau le tour de notre joueur. Il retourne la carte Voyage suivante (1) et se déplace vers la droite. Le joueur lance un '3' au dé. Avec sa caractéristique de Combat de '5', cela suffit à vaincre l'Ours. Le Test est remporté et le joueur prend 2 Cuir.

Le joueur retourne la carte Voyage suivante (2) et déplace son pion vers la droite, atteignant ainsi son marqueur de Destination. Il doit également affronter le Serpent dessiné sur la carte Voyage. Il boit un Potion de Brigitte (D) et lance un '4' au dé. Additionné à son Agilité de '1' et au bonus de '2' de la Potion, il obtient un total de '7'. C'est insuffisant pour vaincre le Serpent et son Agilité de '8'. Le joueur réduit sa Santé de 1 point, place son pion au Village et reçoit les récompenses représentées au dos de la tuile Destination.

CARTES AVENTURE

• Cartes '1'

Le pari (*Die Wette*)

Vous rencontrez un groupe de colons et vous reposez quelques temps parmi eux. Ils vous parient une potion de Brigitte que vous ne pourrez battre le plus fort d'entre eux au bras de fer.

Test de Force : 6

Réussite : 1 Potion de Brigitte **Échec :** Rien

La menace d'Haflad (*Haflad's Drohung*)

Haflad, l'herboriste, est encore saou! Il prétend que vous avez insulté les dieux, ainsi que sa mère, Brigitte. Il se rue sur vous et dégainant sa dague. Si vous parvenez à le désarmer et à l'assommer, vous gagnerez de l'expérience dans l'une de vos caractéristiques. Sinon, il vous infligera une douloureuse blessure.

Test de Combat : 6

Réussite : 1 Expérience

Échec : 1 Santé

Le serpent vénéneux d'Inga (*Schlangengift fuer Inga*)

Vous trouvez dans l'herbe un serpent vénéneux très rare et recherché par Inga pour la préparation de ses mystérieuses potions. Si vous parvenez à capturer le serpent, Inga vous offrira une potion. Sinon, vous serez affaibli par la morsure du serpent.

Test d'Agilité : 6

Réussite : 1 Potion de Brigitta **Échec :** Rien

L'épée d'Harald (*Haralds Schwert*)

Au cours d'une chasse nocturne, vous tombez sur un brigand endormi. Vous remarquez à ses côtés une épée récemment dérobée à Harald. Parviendrez-vous à la lui reprendre discrètement, puis à le vaincre ? Si vous êtes à la hauteur, Harald vous récompensera d'une Potion de Santé, sinon le brigand vous blessera.

Test d'Agilité : 5 **Test de Combat :** 5

Réussite : 1 Potion de Santé **Échec :** 1 Santé

Le festival (*Das Julfest*)

Au milieu de l'été, les hommes du village ont pour coutume de défier, par équipe, au cours d'une épreuve de force. Vous vous joignez à l'équipe de l'Été pour affronter l'équipe de l'Hiver. Si votre Force et votre habileté au Combat permettent de donner la victoire à votre équipe, l'hydromel coulera à flots.

Test de Force : 5 **Test de Combat :** 5

Réussite : 1 Hydromel **Échec :** 1 Santé

La requête de Siglind (*Siglinds Bitte*)

Vous rencontrez Siglind, qui souhaite organiser un festin-surprise en l'honneur de Candamir. Siglind vous demande du miel, que vous lui offrez volontiers. Si vous lui prouvez toute votre générosité, elle vous apprendra à construire un toit de roseau (recevez 1 Expérience).

Coût : 1 Miel **Test de Charisme :** 6

Réussite : 1 Expérience **Échec :** Rien

Le jeune brigand (*Ein junger Raeuber*)

Vous rencontrez un jeune brigand de la bande à Olaf. Si vous parvenez à l'impressionner, il vous révélera des informations concernant une prochaine embuscade et vous pourrez avertir les villageois, qui vous récompenseront avec du minerai. Sinon, il appellera ses compagnons.

Test de Charisme : 6

Réussite : 1 Minerai **Échec :** 1 Santé

La servante bannie (*Die verstossene Magd*)

Cette servante a été bannie par son maître pour l'avoir trahi. Vous intervenez en sa faveur. Si vous ne vous montrez pas assez convaincant, les colons vous feront taire à coups de sceptre de cérémonie.

Test de Charisme : 6

Réussite : 1 Minerai **Échec :** 1 Santé

• Cartes '2'

Le sauvetage d'Hergild (*Hergilds Befreiung*)

Dans un camp de brigands, vous découvrez Hergild, qui a été kidnappée. Naturellement, vous cherchez à la libérer et vous tentez donc de vous approcher discrètement de son garde puis de le combattre. Si vous en sortez vainqueur, Hergild vous offrira de l'Hydromel.

Test d'Agilité : 6 **Test de Combat :** 6

Réussite : 1 Hydromel **Échec :** 1 Santé

Sauvez Austin ! (*Hilf Austin!*)

L'herboriste, Haflad, qui fort comme un ours, et en train de tabasser Austin, le moine. Si vous parvenez à arrêter Haflad et à protéger Austin, ce dernier vous apprendra à lire (recevez 1 Expérience).

Test de Force : 8

Réussite : 1 Expérience **Échec :** 1 Santé

L'offrande à Odin (*Ein Opfer fuer Odin*)

Afin de s'attirer les faveurs d'Odin, Brigitta vous demande de l'hydromel, que vous lui donnez. Si votre don est sincère, elle vous récompensera avec du minerai.

Coût : 1 Hydromel **Test de Charisme :** 7

Réussite : 1 Minerai **Échec :** Rien

La plante d'Inga (*Ein Kraut fuer Inga*)

Inga vous demande de lui apporter une plante spéciale qu'elle utilise pour préparer son hydromel arrangé. Si vous lui rapportez cette plante et que vous lui faites bonne impression, elle vous donnera du minerai.

Coût : 1 Herbe **Test de Charisma :** 7

Réussite : 1 Minerai **Échec :** Rien

L'attaque des brigands (*Der Raeuberueberfall*)

La bande à Olaf tend une embuscade à un groupe de colons. Vous tentez de leur venir en aide. Si vous vous montrez assez bon combattant, les colons l'emporteront et vous donneront du minerai. Sinon, vous serez blessé et devrez fuir avec les autres colons.

Test de Combat : 8

Réussite : 1 Minerai **Échec :** 1 Santé

Du miel pour Osmund (*Honig fuer Osmund*)

Vous croisez Osmund, qui vous dit avoir découvert un essaim d'abeille à la cime d'un arbre. Êtes-vous assez agile pour l'aider à récupérer le miel. Si oui, Osmund vous récompensera avec du minerai. Sinon, vous vous blessez en chutant de l'arbre.

Test d'Agilité : 8

Réussite : 1 Minerai **Échec :** 1 Santé

Le bûcheron en danger (*Holzfaeller in Not*)

En abattant des arbres destinés à la construction de maisons, un bûcheron se coince la jambe sous un tronc. Si vous êtes assez agile et fort pour soulever l'arbre, les colons vous offriront avec plaisir du minerai. Sinon, l'épuisement vous fera renoncer, mais vous serez toutefois content d'avoir essayé d'aider et d'avoir prouvé votre amitié aux bûcherons.

Test d'Agilité : 6

Réussite : 1 Minerai **Test de Force :** 6

Échec : 1 Santé

Le pays d'Odin (*Odins Land*)

Un soir, autour du feu, les colons vous demande de leur raconter l'histoire du 'Pays d'Odin', la plus célèbre épopée de Catane. Si vous vous montrez bon conteur, il vous remercieront avec du minerai. Sinon, votre longue et ennuyeuse fable sera vite noyée dans une soirée orgiaque et chaotique.

Test de Charisme : 7

Réussite : 1 Minerai **Échec :** 2 Santé

• Cartes '3'

Le loup argenté (*Der Silberwolf*)

Non loin du village, vous tombez sur un loup argenté, la plus dangereuse menace qui soit pour les moutons. Vous empoignez

