

Mine

Zone 3

Usine

Zone 2

Zone 1

landrush



Entrepreneur

Il lance tout le temps avec 2 dés.
 Ses semences résistent à toute maladie.
 S'il le désire, il peut partager ses semences
 résistantes avec n'importe quel joueur.



Gouverneur

Après avoir gagné les élections (fin du tour
 2), le gouverneur a le droit de jouer avec
 deux dés.
 Il décide si envoyer une personne en prison



Sage

Approuve les règles inventées par la
 communauté
 Tranche les conflits entre les joueurs.
 Lors d'un conflit, peut forcer un joueur à
 payer en parcelles un autre joueur.



Simple cultivateur

Peut s'associer en coopérative avec d'autres
 cultivateurs.

- Utilisent tant de dés que de cultivateurs
 associés
- Décident ensemble des parcelles à occuper
- Additionnent leurs points à la fin de la partie



Simple cultivateur

Peut s'associer en coopérative avec d'autres
 cultivateurs.

- Utilisent tant de dés que de cultivateurs
 associés
- Décident ensemble des parcelles à occuper
- Additionnent leurs points à la fin de la partie



Simple cultivateur

Peut s'associer en coopérative avec d'autres
 cultivateurs.

- Utilisent tant de dés que de cultivateurs
 associés
- Décident ensemble des parcelles à occuper
- Additionnent leurs points à la fin de la partie



Fin du tour 7

Un tremblement de terre s'abat sur la zone 3. Les rochers s'étant détachés des
 montagnes roulent jusqu'à la vallée en détruisant tout sur leur passage.

Toutes les activités en montagne sont détruites.

Si au moins 8 parcelles de forêt sont encore intactes dans la zone 3, les parcelles
 de forêt et de champs sont sauvées.

Si 10 parcelles de forêt de la zone 3 sont intactes, la mine est sauvée.

Attention :

Une parcelle prise mais non exploitée équivaut à une parcelle intacte !





Conspireur

Grâce à l'aide du maître du jeu, le conspirateur empoisonne un joueur de son choix lors du troisième tour. Ensuite, il lui vole autant de terres que les dés auront indiqués. Le nombre de terres volées doit être retiré du plateau, mais le conspirateur ne révèle son identité et le nombre de terre qu'il a volé qu'à la fin du jeu (voir. Compter les points)

Au début de la partie, le conspirateur hérite 2 parcelles de terre de sa famille, qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.



Conspireur

Grâce à l'aide du maître du jeu, le conspirateur empoisonne un joueur de son choix lors du troisième tour. Ensuite, il lui vole autant de terres que les dés auront indiqués. Le nombre de terres volées doit être retiré du plateau, mais le conspirateur ne révèle son identité et le nombre de terre qu'il a volé qu'à la fin du jeu (voir. Compter les points)

Au début de la partie, le conspirateur hérite 2 parcelles de terre de sa famille, qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.



Ecologiste

L'écologiste protège les forêts de la région. À la fin de la partie, les parcelles de forêt encore debout, se transforment en points pour les écologistes. Tous les écologistes se repartagent les points entre eux. (Une parcelle = 1 point)

Au début de la partie, l'écologiste hérite 2 parcelles de terre de sa famille qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.



Ecologiste

L'écologiste protège les forêts de la région. À la fin de la partie, les parcelles de forêt encore debout, se transforment en points pour les écologistes. Tous les écologistes se repartagent les points entre eux. (Une parcelle = 1 point)

Au début de la partie, l'écologiste hérite 2 parcelles de terre de sa famille qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.



Ecologiste

L'écologiste protège les forêts de la région. À la fin de la partie, les parcelles de forêt encore debout, se transforment en points pour les écologistes. Tous les écologistes se repartagent les points entre eux. (Une parcelle = 1 point)

Au début de la partie, l'écologiste hérite 2 parcelles de terre de sa famille qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.



Politicien

Le politicien n'hérite aucune terre de sa famille. Ce désavantage peut se rattraper lors des élections. Si un des politiciens parvient à devenir gouverneur, il peut exproprier chaque joueur de 2 parcelles à la fin de la partie.



Politicien

Le politicien n'hérite aucune terre de sa famille. Ce désavantage peut se rattraper lors des élections. Si un des politiciens parvient à devenir gouverneur, il peut exproprier chaque joueur de 2 parcelles à la fin de la partie.



Politicien

Le politicien n'hérite aucune terre de sa famille. Ce désavantage peut se rattraper lors des élections. Si un des politiciens parvient à devenir gouverneur, il peut exproprier chaque joueur de 2 parcelles à la fin de la partie.





Fin du tour 1

A) Un investisseur privé propose aux joueurs de construire une usine textile dans la région. Il faut placer la structure en amont du fleuve pour permettre aux eaux de s'écouler en aval du fleuve car cela coûtera moins cher en coûts d'évacuation.

Seule contrainte il faut déboiser la zone en plaçant 14 pions. Les joueurs qui accepteront de prendre part à cette entreprise, gagnent à la fin de la partie, 2pts/ pion placé dans le rectangle de l'usine...à condition que l'usine soit encore debout à la fin de la partie.

B) Les joueurs se concertent pour inventer une règle, le sage valide la règle.



Fin du tour 2

Il est grand temps d'élire le nouveau gouverneur. Les joueurs souhaitant participer aux élections ont droit à 1 minute de discours pour convaincre les autres joueurs de voter pour eux.

S'il y a des volontaires, les débats débutent alors. A la 10ème minute, le sage appelle au vote par levée de main. Aucun joueur ne peut voter pour lui-même. Le sage fait office de maître du temps.

Si deux joueurs remportent le même nombre de voix, les dés décident du gagnant.
Si le sage est élu gouverneur, un nouveau sage est élu par les joueurs.

Le gouverneur fraîchement élu a droit à ces nouveaux pouvoirs :
- Lancer avec deux dés.
- S'il le souhaite, envoyer une personne en prison



Fin du tour 3

A) Le sage lève la main pour attirer l'attention du maître du jeu. Tous les joueurs ferment les yeux sauf le(s) conspirateur (s) qui nomme(nt) un joueur à empoisonner et à qui ils veulent voler les terres.

Le maître du jeu fait ouvrir les yeux à tous les joueurs et informe la (les) victime(s) de leur sort. Ce(s) dernier(s) lance(nt) le dé (ou les dés s'il s'agit d'entrepreneurs). Le nombre indiqué par les dés est le nombre de terres que le conspirateur s'est approprié. Le nom du conspirateur ne sera révélé qu'à la fin de la partie. S'il n'a pas été découvert et qu'on ne l'a pas obligé à rendre les terres volées, il les additionne à ses points à la fin de la partie.

Les victimes ont le droit d'accuser un joueur. Ce dernier peut essayer de se défendre. Les joueurs doivent décider à l'unanimité si le joueur est coupable. Le sage décide si le joueur jugé coupable doit rendre le nombre de terres qu'il est accusé d'avoir volé au joueur qui l'a accusé.

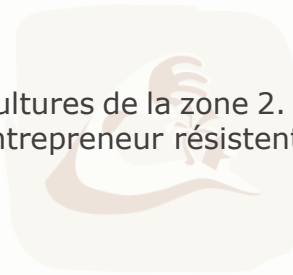
B) Les joueurs se concertent pour inventer une règle, le sage valide la règle.





Fin du tour 4

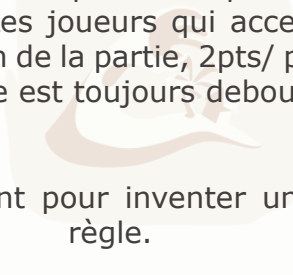
Une maladie touche toutes les cultures de la zone 2. Seules les super-semences de l'entrepreneur résistent.



Fin du tour 5

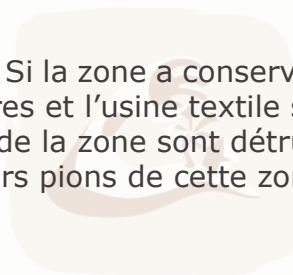
A) Un gisement de métaux rares est découvert aux pieds des montagnes. Pour y construire une mine, il faut placer 21 pions sur ces parcelles afin de déboiser et creuser la roche. Les joueurs qui accepteront de prendre part à cette entreprise, gagnent à la fin de la partie, 2pts/ pion placé dans le rectangle de la mine...si la mine est toujours debout à la fin du jeu.

B) Les joueurs se concertent pour inventer une règle, le sage valide la règle.



Fin du tour 6

Un cyclone s'abat sur la zone 1. Si la zone a conservé au moins 12 parcelles de forêts, les cultures et l'usine textile se sauvent. Autrement, toutes les activités de la zone sont détruites. Les joueurs enlèvent tous leurs pions de cette zone.



Règles du jeu

1. Prologue

Vous êtes des cultivateurs de la région de Blabla...land. Une région plutôt bien placée entre une chaîne de montagnes et la mer, où il fait bon vivre. Seul soucis, sont les cyclones une fois par an et quelques tremblements de terre recensés au cours des siècles. Les cyclones ne sont pas dangereux, ils raflent quelques arbres au passage, mais les champs n'ont jamais été atteints. Quant aux tremblements de terre, ils font rugir un bruit sinistre depuis les montagnes et font tomber des rochers dans la vallée. Mais seul les chèvres s'en effrayent vraiment.

Vous habitez cette terre depuis des générations et vous les cultivez comme vos parents avant vous, et vos grands-parents avant eux. Seulement, comme dirait Papi, « les temps ne sont ceux d'autre fois ». Les techniques ont changé, la région a changé et même le climat ne tourne plus très rond.

Il ne vous reste qu'à vous adapter ou quitter les champs. D'ailleurs, beaucoup l'ont déjà fait : ils sont partis en ville chercher meilleure fortune.

Ce qui laisse à l'administration de la région un beau problème : comment répartir les terres maintenant ?

En plus le précédent gouverneur est parti avec la caisse...De nouvelles élections doivent être organisées. L'administration a bien d'autres chats à fouetter que repartager quelques lopins de terre.

2. But du jeu

Le but du jeu est de remporter le plus de points à la fin de la partie. En plaçant les jetons sur les parcelles de terre disponibles. Le jeu s'arrête au 8^{ème} tour. À la fin de ce dernier tour, toutes les parcelles se transforment en points. Mais attention, des bonus et des malus sont attribués selon les stratégies cachées des joueurs, leurs rôles et la position des parcelles sur le terrain !

Si un joueur parvient à placer toutes les parcelles qu'il a disponibles avant la fin du 8^{ème} tour, le jeu se termine. On compte alors les points.

3. Règles du jeu

3.1 Pour commencer

Les rôles

Au sein de la région tous les joueurs sont des cultivateurs mais peuvent aussi avoir un second rôle connu de tout le monde :

- **1 entrepreneur**

Ses séances résistent à toute maladie. Il peut en offrir à chaque joueur, s'il le désire.
Il lance tout le temps avec 2 dés.

- **1 gouverneur**

Après avoir gagné les élections (fin du tour 2), le gouverneur a le droit de lancer avec deux dés.

Il décide si envoyer une personne en prison

Le candidat gouverneur peut promettre des bénéfices à la population lors des élections. Une fois élu, il peut décider si maintenir ou pas sa parole.

- **1 sage**

Approuve les règles inventées par la communauté

Il tranche les conflits entre les joueurs. Il peut aller jusqu'à faire payer à un joueur un nombre de parcelles à un autre joueur.

Le sage peut aller en prison

Le sage peut faire partie de la coopérative

- **Simple cultivateur (tous les autres joueurs)**

Peuvent s'associer en coopérative avec d'autres simples cultivateurs.

Utilisent tant de dés que de cultivateurs associés.

Décident ensemble des parcelles à occuper.

Se repartagent les points à la fin de la partie.

Les stratégies

Chaque joueur reçoit une fiche stratégie, celle-ci contient un point de départ pour reconstruire l'histoire du personnage que le joueur incarne. La fiche contient notamment une proposition de stratégie. Si le joueur parvient à suivre la stratégie indiquée, il reçoit à la fin du jeu un bonus en points. Les stratégies possibles sont au nombre de trois. Le maître du jeu distribue les fiches de stratégie au tout début du jeu. Les joueurs ne révèlent leurs stratégies qu'à la fin du jeu.

- **Conspirateur (deux joueurs maximum)**

Grâce à l'aide du maître du jeu, le conspirateur empoisonne un joueur de son choix lors du troisième tour. Ensuite, il lui vole autant de terres que les dés auront indiquées. Le nombre de terres volées doit être retiré du plateau, mais le conspirateur ne révèle son identité et le nombre de terre qu'il a volé qu'à la fin du jeu (voir. *Compter les points*)

Au début de la partie, le conspirateur hérite 2 parcelles de terre de sa famille, qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.

- **Ecologiste (maximum 3 joueurs)**

L'écologiste protège les forêts de la région. À la fin de la partie, les parcelles de forêt encore debout, se transforment en points pour les écologistes, qui se repartagent le nombre de points entre eux. (Une parcelle = 1 point)

Au début de la partie, l'écologiste hérite 2 parcelles de terre de sa famille. Qu'il place où il veut sur le plateau avant de lancer les dés.

- **Politicien (maximum 3 joueurs)**

Le politicien n'hérite aucune terre de sa famille. Se désavantage peut se rattraper lors des élections. Si un des politiciens parvient à devenir gouverneur, il peut exproprier chaque joueur de 2 parcelles à la fin de la partie.

La mine et l'usine

La mine et l'usine sont deux entreprises délimitées par un pointillé rouge.

Il est interdit de placer des jetons sur ces zones avant le déclenchement de l'évènement « usine » et « mine ».

Ces zones sont créés grâce à un évènement lors des tours 1 et 5. Lors de ces évènements, les joueurs peuvent décider de se lancer dans cette entreprise commune en remplissant de jetons les zones autour des pointillés. Lorsque le sage lit l'évènement 1 ou 5, les joueurs qui veulent s'associer dans l'entreprise commune lancent chacun le dé et placent autant de jetons qu'indiqué par le dé dans le pointillé rouge. S'ils ne parviennent pas à créer l'entreprise dès le premier jet, ils peuvent allouer une partie de leurs jetons à la construction de la mine et de l'usine lors des prochains tours et ce tout au long du jeu.

Lorsque la mine et l'usine sont créés, lors du décompte des points, elles apportent à chaque joueur qui a investi, deux fois le nombre total de jetons placés dans le pointillé. Ce, seulement si l'entreprise est encore debout à la fin de la partie.

Les joueurs ne sont pas obligés de rester dans les entreprises jusqu'au bout : si un joueur décide d'enlever un seul jeton d'une des entreprises, cette dernière est contrainte de fermer. Les jetons placés par les autres joueurs ne valent alors, plus qu'un point lors du décompte final.

Si un joueur s'est désisté avant la fin de la partie, un autre joueur peut prendre sa place et rouvrir l'entreprise à condition d'avoir le nombre de jetons qu'il faut pour remplir l'ensemble de la zone autour des pointillés.

La forêt

Toute parcelle en vert sur le plateau est une zone de forêt. Si un joueur veut s'approprier une parcelle en forêt et l'exploiter, il doit investir un certain nombre de ressources pour déboiser sa parcelle avant d'y cultiver. Il devra faire alors au minimum 5. Il occupera le nombre de parcelles en forêt qui lui restent en déduisant ce qui lui a fallu pour déboiser :

5=1 parcelle,

6= 2 parcelles

7= 3 parcelles

Etc.

Un joueur peut s'approprier de parcelles de forêt sans les exploiter. Chaque parcelles prise de cette façon ne lui coute alors qu'un. Cette parcelle ne lui rapporte aucun point à la fin du jeu.

Si un joueur veut s'approprier des parcelles de forêt de cette manière, il doit manifester sa volonté aux autres joueurs, avant de placer ses pions. Il placera alors son pion côté verso (la face des jetons que le joueurs avec laquelle les joueurs ont décidés de ne pas jouer).

Tour 0

Lors de ce tour on attribue les rôles (sage, entrepreneur, simples cultivateurs).

Tous les joueurs s'accordent sur la face des jetons avec laquelle jouer (la face verso, sera ainsi celle utilisé pour signaler qu'une parcelle en forêt est prise mais pas exploitée).

Si les joueurs ont hérité de parcelles de terre de leurs familles, ils peuvent placer leurs pions avant de tirer le dé.

Les joueurs lancent 1 dé chacun leur tour. Ensuite, ils placent un nombre de pions inférieur ou égal au nombre indiqué par le dé n'importe où sur le plateau.

Attention, il faut faire au minimum 5 pour déboiser les parcelles en forêt !

Quand tous les joueurs ont placé leurs pions, le tour zéro se conclue par une maladie des récoltes. Le dernier joueur à avoir joué tire un dé et découvre dans quel zone la maladie s'est abattue :

1, 2 = zone 1

3, 4 = zone 2

5, 6 = zone 3

Les parcelles de cette zone sont immédiatement vidées du plateau, les pions sont repris par les joueurs.

Le joueur qui parvient à garder le maximum de parcelles sur le plateau est l'**entrepreneur** : ses semences étant plus fortes, il a réussi à éviter la catastrophe. Dès à présent toutes ses parcelles sont immunisés des maladies. Il jouera toujours avec deux dés.

Le joueur aux nombre de parcelles les plus dispersés parmi les zones restantes est le **sage**. Sa connaissance des semences et de la région lui ont permis de sauver ses récoltes. Dès à présent il approuvera les règles inventées par l'ensemble de la communauté à la fin de chaque tour et tranchera les litiges entre les joueurs. S'il le retient nécessaire, il peut obliger un joueur à céder des parcelles à un autre joueur.

Les autres joueurs restent, pour l'instant, de simples cultivateurs.

Tours suivants

Chaque joueur lance le dé et s'approprie un nombre de parcelles inférieur ou égal au nombre indiqué par le dé. 1 = 1 parcelle sur le terrain, sauf pour la forêt.

L'entrepreneur joue toujours avec 2 dés. Le gouverneur peut choisir le nombre de dés qu'il veut employer.

À la fin de chaque tour un évènement se présente aux joueurs. Le sage découvre les évènements à la fin de chaque tour.

L'ensemble des joueurs décident d'une nouvelle règle tous les tours impaires. Le sage valide ou pas cette règle. Si les joueurs n'arrivent pas à s'accorder sur une nouvelle règle le sage peut en créer une.

3.2 Compter les points

- Un pion sur une parcelle= 1 point
- Chaque investissement dans une usine ou une mine encore debout = 2 pts
- Le politicien- gouverneur révèle son rôle : il peut exproprie chaque joueur d'une parcelle et s'approprier du point s'il le veut
- L'usine textile a contaminé toutes les cultures proches du fleuve et de la mer. -1 pt/ parcelle sur ces zones et leurs rivages.

Les écologistes se repartagent le nombre de parcelles de forêt encore intactes (Une parcelle prise mais non exploitée équivaut à une parcelle intacte)

- Les conspirateurs révèlent leur rôle et additionnent les points des parcelles volées (s'ils n'ont pas été démasqués jusqu'à présent).