

Tipperary

Un jeu de pose de tuiles par Günter Burkhardt

pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Durée de la partie : 45 minutes

Objectif du jeu

Le comté de Tipperary en Irlande : Vous vivez dans une petite ville au milieu de près verdoyants, de tourbières étendues et de collines impressionnantes. Dans les campagnes environnantes, vous trouvez des cercles de pierres mystiques et des ruines médiévales, vous construisez de nouveaux pâturages pour vos troupeaux de moutons et vous produisez du whiskey dans des distilleries traditionnelles.

Vous explorez de nouvelles zones en choisissant des tuiles de paysage à chaque tour, que vous devez habilement intégrer dans vos displays. Ce faisant, vous essayez de créer une zone rectangulaire aussi grande que possible. Le joueur qui réussit également à utiliser les caractéristiques spéciales des paysages à son avantage l'emportera à la fin.

Matériel

1 Plateau de jeu avec Roue de la Fortune

Avant votre première partie, vous devez fixer la roue au plateau de jeu comme indiqué.

1 Rivière

5 Villes natales

60 Tuiles de paysage

12 Tuiles Bonus

12 Tours

1 Marqueur « Plus grand troupeau »

24 Moutons en bois

6 Barils

1 Sac en tissu

1 Bloc de scores

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. (Lors de la première partie, n'oubliez pas de fixer la roue à la roulette sur le plateau de jeu.)
2. Placez la rivière à côté du plateau de jeu : avec 2 à 4 joueurs, utilisez le côté montrant les numéros de 1 à 12 ; avec 5 joueurs, utilisez le côté montrant les numéros de 1 à 10. Placez un tonneau dans le trou numéroté "1" sur la rivière.
3. Mettez toutes les tuiles de paysage dans le sac en tissu. Puis piochez au hasard des tuiles de paysage du sac et distribuez-les dans les cinq zones du plateau de jeu jusqu'à ce qu'il y ait deux tuiles de paysage dans chaque zone.

4. Retournez les tuiles bonus du côté montrant un grand renard, mélangez-les et gardez-les à portée de main.
5. Mettez de côté les moutons en bois, les tours et le marqueur "Plus Grand Troupeau", formant la réserve.
6. Prenez chacun une ville natale et placez-la devant vous avec un côté au hasard vers le haut de sorte que le nom de la ville soit correctement orienté. Prenez également chacun un tonneau et placez-le sur l'espace de départ de la piste de whiskey (c'est-à-dire l'espace représentant un tonneau). Remettez les villes natales et tonneaux restants dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin cette partie.
7. Le joueur qui a vu un (vrai) mouton le plus récemment prend le sac en tissu. (Sinon, déterminez au hasard qui prendra le sac.)

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en un nombre de tours prédéfini comprenant les trois phases suivantes. À deux, trois et quatre joueurs, on joue douze tours ; à cinq joueurs, on ne joue que dix tours.

1. Phase de placement : Tournez la roue. Puis, simultanément, tous les joueurs sélectionnent une tuile de paysage et l'ajoutent à leur display.
2. Phase des moutons : Vérifiez qui a le plus grand troupeau de moutons.
3. Fin du tour : Préparez le tour suivant.

1. Phase de placement

Le joueur qui a le sac en tissu doit faire tourner la roue au centre du plateau de jeu. (Nous vous recommandons de tenir le plateau d'une main tout en utilisant l'autre pour lancer la roue.) Après l'arrêt de la roue, assurez-vous que chaque blason sur la roue pointe clairement vers une zone du plateau de jeu. En cas de doute, ajustez un peu la roue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, tous les joueurs effectuent simultanément les trois étapes suivantes.

Remarque : Si vous préférez, vous pouvez effectuer ces étapes à tour de rôle. En commençant par le joueur qui a le sac en tissu et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuez les trois étapes avant de passer au joueur suivant.

a. Déterminez vers quelle zone pointe votre blason sur la roue. Puis, ramassez les deux tuiles de paysage de cette zone. Vous pouvez trouver votre blason au centre de votre ville natale.

Exemple : An Chathair (blason : château) prend les tuiles de paysage représentées.

b. Sélectionnez exactement une de ces deux tuiles de paysage et placez-la dans votre display, selon les règles de placement. (Vous pouvez essayer les tuiles avant de faire votre choix.) Remettez l'autre tuile de paysage dans la zone d'où vous l'avez prise.

Règles de placement

- Vous devez placer chaque tuile de paysage de manière adjacente orthogonalement à une autre tuile dans votre display, en veillant à ce que les cases sur les tuiles adjacentes s'alignent.
- Vous pouvez faire pivoter la tuile de paysage ou la retourner si vous le souhaitez. (Les illustrations sur une tuile de paysage peuvent être à l'envers.)
- Les tuiles de paysage ne peuvent pas se chevaucher.
- Vous ne pouvez pas réarranger les tuiles de paysage dans votre display une fois qu'elles ont été placées.
- Votre display n'est pas limité en taille ; vous pouvez l'agrandir dans n'importe quelle direction.
- Vous pouvez laisser des espaces vides.

c. Les tuiles de paysage comprennent plusieurs cases avec différentes caractéristiques de paysage ; certaines cases montrent également un symbole. Vérifiez si des effets sont déclenchés par la pose de la tuile : certaines caractéristiques de paysage ont un effet immédiat, tandis que d'autres ne deviennent pertinentes que plus tard dans la partie. Les effets possibles sont expliqués dans les pages suivantes.

Caractéristiques du paysage

- **Prairie**
- **Champ de blé**
- **Tourbière**
- **Pâturage**
- **Ruines**
- **Cercle de pierres**
- **Distillerie**

Prairies et pâturages : Moutons

Les caractéristiques de paysage les plus courantes sont les prairies (sans moutons) et les pâturages (avec un ou deux moutons). Lorsque vous placez des tuiles, essayez de placer les pâturages à côté d'autres pâturages, pour créer un troupeau de moutons aussi grand que possible.

Un troupeau de moutons est un groupe de cases de pâturage (une ou plusieurs) adjacentes orthogonalement. Les prairies et les autres caractéristiques de paysage ne font jamais partie d'un troupeau (même si elles montrent un symbole).

Exemple : Il y a deux troupeaux de moutons dans votre display, comprenant respectivement 2 et 3 moutons. Ils ne sont pas connectés car les moutons à gauche ne sont pas adjacents orthogonalement mais seulement en diagonale aux moutons de droite. Vous placez la tuile de paysage représentée comme indiqué, connectant les deux troupeaux en un plus grand comprenant 6 moutons.

En plus de la caractéristique de paysage, certaines cases montrent également un symbole en haut. Après avoir placé une tuile de paysage avec le symbole, prenez un mouton en bois de la réserve et placez-le immédiatement dans votre display.

Placement des moutons en bois

- Les moutons en bois sont placés sur les cases de prairie dans votre display. Vous pouvez (mais vous n'êtes pas obligé) placer un mouton en bois sur la tuile de paysage que vous venez de placer, si elle a une case de prairie.
- Chaque case de prairie ne peut accueillir au maximum qu'un seul mouton en bois.
- Si vous ne pouvez pas placer un mouton en bois selon les règles ci-dessus, vous ne l'obtenez pas. (Vous ne pouvez pas le placer plus tard.)

Remarque : Vous pouvez obtenir des moutons en bois supplémentaires en produisant du whiskey (voir section suivante). Les règles de placement ci-dessus s'appliquent également à ces moutons en bois.

Prairies et pâturages

Une case de prairie avec un mouton en bois est considérée comme un pâturage. Ainsi, les moutons en bois vous permettent de connecter deux troupeaux de moutons séparés ou d'agrandir un troupeau existant.

Exemple : Il y a deux troupeaux de moutons séparés dans votre display, comprenant respectivement 2 et 3 moutons. Vous placez la tuile de paysage représentée fournissant un mouton en bois, 3 que vous placez de manière à connecter les deux troupeaux en un plus grand comprenant 6 moutons. (Le symbole sur la tourbière que vous venez de placer ne compte pas.)

À quoi servent les moutons ? Lors du décompte des points, vous obtiendrez un point de victoire pour chaque mouton dans votre plus grand troupeau ; les troupeaux supplémentaires ne valent rien. Le joueur avec le plus grand troupeau de tous obtiendra cinq points de victoire bonus.

Champs de céréales et distilleries: Whiskey

Placer un champ de céréales adjacent orthogonalement à une distillerie (ou vice versa) produit du whiskey, c'est-à-dire que vous pouvez faire avancer le tonneau sur votre piste de whiskey d'une case.

Exemple : 1 Vous placez une distillerie à côté du champ de céréales existant, produisant ainsi votre premier whiskey. 2 Par conséquent, vous déplacez le tonneau sur votre piste de whiskey jusqu'à la case "3".

Champs de céréales et distilleries

Trois cases sur la piste de whiskey (avec les valeurs 6, 13 et 21) montrent un symbole. Lorsque vous déplacez le tonneau sur (ou au-delà) une case avec un symbole, prenez un mouton en bois de la réserve et placez-le immédiatement dans votre display (voir "Placement des moutons en bois" à la page 5).

Exemple : 1 Vous placez un champ de céréales à côté de la distillerie que vous venez de placer, produisant ainsi votre deuxième whiskey. 2 Par conséquent, vous déplacez le tonneau sur votre piste de whiskey jusqu'à la case "6" et prenez un mouton en bois de la réserve, 3 le plaçant immédiatement sur une case de prairie.

Comme le montre l'exemple ci-dessus, la même case peut produire plus d'un whiskey, car vous pouvez faire avancer le tonneau sur votre piste de whiskey pour **chaque nouvelle adjacence** entre un champ de céréales et une distillerie. Il est donc possible d'obtenir plus d'un whiskey avec un seul placement de tuile (voir l'exemple suivant).

Exemple : Il y a deux champs de céréales adjacents en diagonale dans votre display. Vous placez la tuile de paysage représentée de sorte que la distillerie touche les deux champs de céréales, produisant ainsi deux whiskies en même temps. Par conséquent, vous avancez le tonneau sur votre piste de whiskey de deux cases.

À quoi sert le whiskey ? En plus des trois moutons en bois maximum que vous pouvez gagner de la piste de whiskey, le whiskey vaut des points de victoire lors du décompte des points, selon la valeur indiquée par le tonneau.

Ruines : Tours

Chaque fois que **trois ruines** forment une nouvelle **ligne droite ininterrompue** dans votre display (horizontalement ou verticalement), vous obtenez une **tour** de la réserve, la plaçant devant vous - les tours ne sont pas placées dans votre display jusqu'à la fin de la partie (voir "Fin de la partie" à la page 11).

Exemple : Si vous avez placé la tuile de paysage représentée comme indiqué à gauche, les trois ruines ne formeraient pas une ligne droite ; par conséquent, vous n'obtiendriez pas de tour. Cependant, placer la tuile comme indiqué à droite formera une ligne horizontale de trois ruines et vous obtiendrez donc une tour.

Prolonger une ligne de trois ruines à une extrémité ou l'autre ne vous fera pas gagner une autre tour. Cependant, il est possible de "réutiliser" une case de ruine, si vous l'utilisez pour former une nouvelle ligne perpendiculaire à la ligne existante.

Exemple : Si vous avez placé la tuile de paysage représentée comme indiqué à gauche, vous n'obtiendriez pas de tour, car cela ne ferait que prolonger une ligne existante. Cependant, placer la tuile comme indiqué à droite formera une nouvelle ligne (verticale) de trois ruines, vous faisant donc gagner une tour.

À quoi servent les tours ? Lors du décompte des points, vous obtiendrez des points de victoire pour votre plus grande zone rectangulaire. Juste avant cela, vous pourrez placer les tours que vous avez recueillies au cours de la partie, par exemple pour combler les espaces vides.

Tourbières : Tuiles bonus

Les **cases de tourbières** adjacentes orthogonalement sont considérées comme des **sites protégés**. Chaque fois que vous créez un nouveau site protégé, vous obtenez une tuile bonus de la réserve ; ajouter une tourbière à un site protégé existant ne vous fait pas gagner une autre tuile bonus.

Les tuiles bonus représentent un grand renard au verso et une caractéristique de paysage au recto (prairie, pâturage, distillerie, champ de céréales, ruine, tourbière ou cercle de pierres). En gagnant une tuile bonus, placez-la **immédiatement** dans votre display avec le côté paysage visible : **soit** adjacente orthogonalement à une autre tuile, soit **sur une** case de prairie (sans mouton ni tuile bonus). Ensuite, vérifiez si un autre effet est déclenché par le placement de la tuile bonus (voir exemple).

Exemple : Vous placez la tuile de paysage représentée comme indiqué, créant un site protégé. En récompense, vous piochez une tuile bonus : une autre tourbière ! Vous la placez au-dessus de la tourbière à gauche, créant ainsi un autre site protégé. La nouvelle tuile bonus piochée représente une ruine, que vous placez sur une case de prairie pour compléter une ligne de trois ruines, vous faisant gagner une tour. 4 Si vous aviez placé la première tuile bonus (la tourbière) sur la case de prairie indiquée, vous n'auriez pas gagné de deuxième tuile bonus, car cela n'aurait fait qu'agrandir le site protégé existant.

Remarque : Les sites protégés ne doivent pas nécessairement être formés de deux cases de tourbières exactement. Par exemple, si vous connectez deux cases de tourbières adjacentes en diagonale avec une troisième tourbière (voir l'illustration à droite), vous obtiendrez également une tuile bonus (mais une seule).

À quoi servent les sites protégés ?

Les sites protégés ne valent aucun point de victoire lors du décompte. Cependant, les tuiles bonus que vous obtenez peuvent affecter votre score si elles sont utilisées pour déclencher d'autres effets (par ex. la production de whiskey).

Cercles de pierres : Points de victoire

Lors du décompte des points, les cercles de pierres valent le nombre de points de victoire imprimé.

Exemple : Ce cercle de pierres vaut 2 points de victoire lors du décompte.

2. Phase des moutons

Une fois que tous les joueurs ont placé la tuile de paysage sélectionnée dans leur display, déterminez le joueur qui a seul le plus grand troupeau de moutons parmi tous les joueurs ; ce joueur prend le marqueur "Plus grand troupeau" de la réserve ou du joueur qui le détenait.

(Ce qui constitue un troupeau a été expliqué à la page 5.)

En cas d'égalité pour le plus grand troupeau, considérez les trois cas suivants :

- i. **Actuellement, aucun joueur ne détient le marqueur** : Le marqueur reste dans la réserve.
- ii. **Le détenteur actuel fait partie des joueurs à égalité** : Le marqueur reste avec ce joueur.
- iii. **Le détenteur actuel ne fait pas partie des joueurs à égalité** : Remettez le marqueur dans la réserve.

Celui qui obtient le marqueur "**Plus grand troupeau**" le place à côté de son display. (Les moutons dessus n'augmentent pas la taille de son troupeau.) Il vaut **5 points bonus** lors du décompte mais seulement pour **le joueur qui le détient** alors.

Exemple : Avec un troupeau de 5 moutons, An Chathair (en haut) détient actuellement le marqueur "Plus grand troupeau". Ce tour-ci, Tiobraid Árann (à gauche) et Béal an Átha (à droite) ont pu augmenter leur plus grand troupeau à 6 moutons chacun, dépassant ainsi le plus grand troupeau d'An Chathair. Par conséquent, An Chathair doit remettre le marqueur "Plus grand troupeau" dans la réserve car An Chathair ne fait pas partie des joueurs à égalité pour le plus grand troupeau.

3. Fin du tour

Un tour se termine après la phase des moutons. Pour préparer le tour suivant, déplacez le tonneau sur la rivière dans le trou portant le numéro suivant le plus élevé. Lorsque le tonneau entre dans le trou "12" ou, dans les parties à 5 joueurs, le trou "10" (en d'autres termes, le dernier trou de la rivière), le tour final commence.

Exemple : À la fin du premier tour, déplacez le tonneau dans le trou "2".

Enfin, s'il reste un autre tour à jouer, passez le sac en tissu au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui ajoute de nouvelles tuiles de paysage sur le plateau de jeu, pioches au hasard dans le sac, jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau exactement deux tuiles de paysage dans chaque zone.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, vous allez ajouter trois nouvelles tuiles de paysage à la fin de chaque tour. Les zones dont aucun joueur n'a choisi de tuile ce tour-là ne sont pas réapprovisionnées.

Fin de jeu et scoring

À la fin de la phase des moutons du 12ème (ou, dans les parties à 5 joueurs, du 10ème) tour, vous pouvez placer les **tours** que vous avez gagnés au cours du jeu dans votre affichage. Placez-les, comme les tuiles de paysage, orthogonalement adjacentes aux tuiles existantes (pas sur elles), en comblant les espaces ou en étendant votre affichage avec elles (en préparation du décompte des points).

Décompte des points

Après que tous les joueurs ont eu la chance de placer leurs tours (le cas échéant), en utilisant le bloc de scores, comptez les points de vos displays et déterminez le vainqueur. Vous pouvez marquer des points de victoire (PV) dans cinq catégories :

1. **Zone** : Déterminez la **plus grande zone rectangulaire sans espaces vides** dans votre display. (Vous avez eu la chance de combler les espaces vides avec des tuiles bonus pendant la partie et avec des tours à la fin.) Vous obtenez **1 PV** pour chaque case de cette zone.

Remarque : Certaines ou toutes les neuf cases comprenant votre ville natale peuvent faire partie de votre plus grande zone rectangulaire. (Même si les six cases intérieures représentant la piste de whiskey et d'autres informations ne sont pas clairement séparées, elles comptent comme des cases individuelles.)

2. **Moutons** : Que vous ayez ou non le marqueur "Plus grand troupeau", vous marquez **1 PV** pour chaque mouton dans votre **plus grand troupeau**. (Si deux ou plusieurs troupeaux dans votre display sont de même taille maximale, ne considérez qu'un seul de ces troupeaux.) Le marqueur "Plus grand troupeau" rapporte **5 PV** supplémentaires dans cette catégorie.
3. **Exploration** : Vous obtenez **5 PV** si vous avez réussi à entourer complètement votre ville natale avec des tuiles. Pour cela, les 18 cases environnantes (adjacentes orthogonalement **et** en diagonale à votre ville natale) doivent être occupées par des tuiles de paysage, des tuiles bonus ou des tours. (La petite illustration en haut de votre ville natale vous le rappelle.)
4. **Whiskey** : Vérifiez la position actuelle du tonneau sur votre piste de whiskey et marquez autant de PV que le nombre indiqué sur cette case.
5. **Cercles de pierres** : Totalisez les PV imprimés de tous les cercles de pierres dans votre display.

Votre score est le total de ces cinq valeurs. Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, félicitations pour votre victoire partagée !

Exemple : Cet affichage donne un score de 90 PV, composé des valeurs suivantes :

1. Zone : Votre plus grande zone rectangulaire fait 7 par 8 espaces pour un total de 56 PV.
2. Moutons : Votre plus grand troupeau comprend 12 moutons. Malheureusement, un autre joueur a un plus grand troupeau, vous ne marquez donc que 12 PV dans cette catégorie.
3. Exploration : Grâce à la tour en bas à droite, vous avez réussi à entourer complètement votre ville natale, marquant ainsi 5 PV.
4. Whiskey : Le baril est sur l'espace « 10 », vous marquez donc 10 PV.
5. Cercles de pierres : Les trois cercles de pierres dans votre affichage marquent un total combiné de 7 PV.

Pour toute question ou suggestion concernant les règles, veuillez nous contacter à : rules@lookout-games.de

Pour des pièces manquantes ou des parties endommagées, veuillez contacter votre point de vente.

Pour toute autre préoccupation, veuillez trouver de l'aide à :

<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de

Auteur : Günter Burkhardt

Traduction maison : Gus&Co

Éditeurs : Maren Holderbaum, Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert

Illustration : Anna Block (Couverture), Klemens Franz (Composants)

Design graphique : atelier198