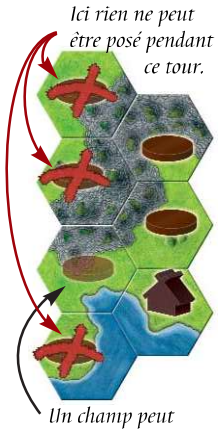
Les règles suivantes doivent être appliquées lors de la pose des champs:

- un champ ne peut être posé que sur une tuile inoccupée ; la montagne et la mer sont interdites.
- un champ ne peut être posé que sur des terres arables qui sont directement adjacentes à l'un de ses pions ou huttes.

L'adjacence n'est pas assurée par delà la montagne ou la mer! En général, les joueurs réussissent rapidement à former et refermer des aires de terres arables de telle sorte qu'elles deviennent inaccessibles à l'adversaire. Le joueur n'a dès lors plus besoin de poser de champ dans l'aire fermée et peut se concentrer sur d'autres zones encore libres.

Dès que tous les secteurs disputés sont occupés, chaque joueur remplit ses terres arables « sécurisées » avec ses pions. La colonisation est alors terminée.



Il est possible que certaines tuiles restent libres si des terres arables sont séparées des huttes par la montagne.

Décompte et nouvelle manche

Le gagnant est celui qui a posé le plus grand nombre de champs (les huttes ne sont pas comptées). Pour chaque joueur, le nombre de champs posés est compté puis noté comme points de victoire.
Le tour suivant commence à nouveau par la mise en place des trois tuiles Départ. Le perdant de la manche précédente commence la suivante.

Fin du jeu

La partie se joue en 3 manches, c'est-à-dire **3 paysages complets.** Les points gagnés sont additionnés. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points après les trois manches. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a remporté deux manches. Une ultime égalité est possible quoique très rare si une manche s'est soldée par une égalité. Il n'y a alors aucun gagnant.

© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Straße 15
80809 München
Traduction française:
Christophe DZIEDZIC
Mise en page : Stéphane CHAGRIN

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, insbesondere bei Ekkehardt Krebs, Peter Noll und Horst Krä. Der Verlag dankt André, Alex und den üblichen Verdächtigen.

Fjords

PEUPLEMENT TACTIQUE D'UNE TERRE INCONNUE POUR DEUX JOUEURS

Matériel

- 40 Tuiles Terrain (dont 3 de départ)



- En deux couleurs:
  4 Huttes
  et 20 Pions Champs



Préparation

Chaque joueur reçoit les 4 Huttes et les 20 Champs de sa couleur.

Les tuiles Départ repérables grâce à leur verso foncé sont disposées comme l'indique l'image de droite et mises au milieu de l'espace de jeu.


Verso d'une tuile Départ



Disposition de Départ

Déroulement de la partie

La partie se joue en **3 manches**. Lors de chacune d'entre elles, un nouveau paysage de fjord sera découvert et les joueurs se le disputeront. Chaque manche se divise en **deux phases**. Tout d'abord, la **découverte** des terres. Les joueurs explorent le territoire du fjord et y installent leurs huttes. Ensuite vient la **colonisation**. Les joueurs placentent leurs champs (pas leurs huttes) pour s'assurer la possession de la plus grande partie possible des terres découvertes. Chaque champ posé rapporte un point. Le joueur qui aura marqué le plus de points après les trois manches sera le gagnant.

1ère PHASE: DECOUVERTE DES TERRES

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur actif effectue les actions suivantes:

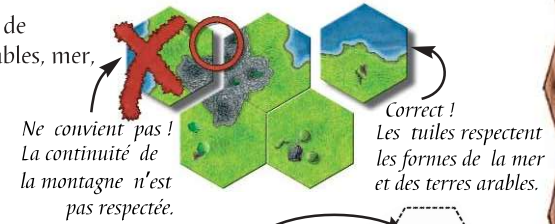
Pose de tuile: le joueur doit piocher une tuile terrain et la poser en respectant les règles. Si cette tuile ne peut pas être posée, il la met de côté et en pioche une nouvelle jusqu'à ce qu'il en obtienne une qui convienne.

Installation d'une hutte: lorsqu'il le souhaite, le joueur peut installer l'une de ses quatre huttes sur la tuile qui vient juste d'être posée.

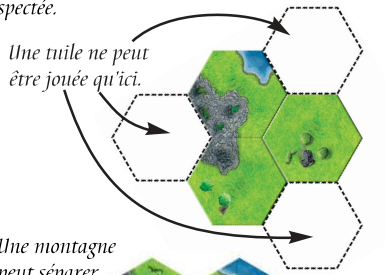
Pioche

Les règles suivantes doivent être respectées lors de la pose de tuiles de terrain:

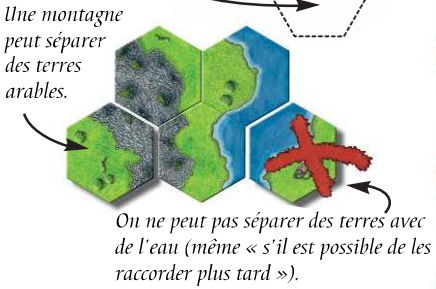
1. Les différents types de paysages (terres arables, mer, montagne) doivent correspondre et assurer une continuité avec les tuiles déjà posées.



2. Toute nouvelle tuile doit être adjacente à au moins **deux tuiles** déjà présentes. **Attention: ce point de règle est souvent oublié lors des premières parties.**



3. Il ne doit toujours y avoir qu'un seul ensemble de terres arables. Une nouvelle terre séparée de la première par un bras de mer ne doit pas apparaître. Cependant, la montagne peut séparer des terres.



Ces règles permettent de nombreuses possibilités pour les joueurs. S'il arrive qu'il n'y ait qu'une possibilité, alors le joueur **doit** la jouer.

Conseil: il est également permis de laisser un espace vide entouré de tuiles (« un trou dans le paysage »). Cela est cependant rare.

S'il est impossible de poser une tuile en respectant les règles, celle-ci est posée face visible à côté de la pioche (dans la **pioche ouverte**) et le joueur pioche une nouvelle tuile. Il en pioche autant que nécessaire pour trouver une tuile qui puisse être jouée. Lors de son tour, si le joueur actif ne voit pas de possibilité mais son adversaire oui, ce dernier peut décider ou pas de conseiller un placement à son adversaire (ce qui revient à le forcer).

Pioche ouverte

Le joueur actif peut à tout moment choisir une tuile face visible de la pioche ouverte qui convient au lieu de piocher une tuile face cachée. Cependant cela n'est jamais obligatoire. On a également le droit de piocher une tuile face cachée même si une tuile qui conviendrait est disponible dans la pioche ouverte. On a également de droit de choisir une tuile face visible qui convient après avoir pioché des tuiles face cachée qui n'auraient pas pu être posées. Dans tous les cas, il sera **impossible de poser plus d'une tuile par tour.** En conséquence, le tour d'un joueur est fini après la pose d'une tuile face cachée ou face visible et l'éventuelle installation d'une hutte. L'utilisation judicieuse des tuiles face visible peut servir pour devenir le premier joueur de la phase de **colonisation** (voir ci-dessous).

Installation des huttes

Chaque joueur possède 4 huttes. Après chaque pose d'une tuile de terrain, le joueur doit décider s'il installe une hutte sur cette tuile. On ne peut pas installer une hutte sur une tuile posée lors d'un tour précédent. Une hutte ne peut être installée que sur des terres arables. Le jeu contient une tuile uniquement recouverte de montagne. Celle-ci ainsi que les trois tuiles Départ sont les seules sur lesquelles les joueurs n'ont pas le droit d'installer de hutte. Les joueurs ne sont pas obligés d'installer leurs quatre huttes, mais mais cela est vivement conseillé.

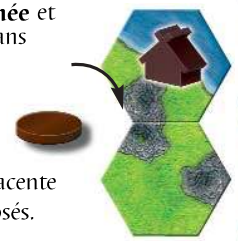
2ème PHASE: COLONISATION

Lorsque la dernière tuile face cachée est pioché et posée (dans l'espace de jeu ou dans la pioche ouverte), la 1 phase de « découverte » est terminée. Toutes les tuiles de la pioche ouverte deviennent alors inutiles même si elles auraient pu être posées. Elles sont mises de côté.

La « colonisation » commence alors: les joueurs placent leurs champs et jouent chacun leur tour. Qui pose le premier champ ? Deux situations sont possibles:

1.) **Le joueur A a pioché la dernière tuile face cachée** et **l'a ajoutée** au paysage. Le **joueur B** est celui qui pose le premier champ.

2.) **Le joueur A a pioché la dernière tuile face cachée** et **n'a pas pu l'ajouter au paysage** mais l'a mise dans la pioche ouverte. Dans ce cas, c'est le **joueur A** qui pose le premier champ.



Chaque joueur doit poser son premier champ sur une case adjacente à une de ses huttes ; les champs suivants ne pourront être posés que sur une tuile adjacente à une hutte ou à un de ses champs précédemment posés.