Blé-Friche!

(Micropul relooké)

But :

Faire des points en exploitant les meilleurs Champs tout en planifiant pour le futur en conservant des ressources.

Mise en place :

Placer la tuile de départ, face visible, au milieu de la table.

Mélanger les autres tuiles faces cachées et en distribuer 6 dans la Main de chaque joueu·r·se·s. Le reste des tuiles constituent la Réserve Commune.

Donner 3 Paysan·ne·s de sa couleur à chaque joueu·r·se·s.

Déterminer qui commencera.

Les joueu·r·se·s peuvent regarder leurs tuiles en Main à tout moment mais les gardent secrètes.

Fin de la partie :

La partie se terminera immédiatement lorsque la dernière tuile de la Réserve Commune sera piochée. C'est à ce moment qu'on comptera les points afin de déterminer le·la gagnant·e.

Jouez à tour de rôle; À votre tour :

Vous devez faire une Action parmi les 3 disponibles :

- Placer une tuile en jeu;
- Prendre une tuile en Main à partir de votre Réserve Personnelle;
- Placer un·e Paysan·ne dans un Champ.

<u>Action : Placer une tuile en jeu</u>

Vous ne pouvez pas entreprendre cette Action si vous n'avez pas de tuile en Main.

Chaque tuile est constituée de 4 Coins qui peuvent contenir différents éléments :

- Blé et/ou Friche : Ce sont les Champs qui rapportent des points à la fin du jeu mais uniquement si, à ce moment, ils sont fermés sur toutes leurs faces et occupé par un·e Paysan·ne. Il y a deux types de Champs : Blé et en Friche. Les deux types sont techniquement équivalents en tous points. On ne peut pas Placer un nouveau Champ en Friche adjacent à un Champ de Blé déjà en jeu, et vice versa.
- Herbes : Ne rapportent pas de points et ne limitent pas le Placement de tuiles.

- Bâtisses : Ne rapportent pas de points et ne limitent pas le Placement de tuiles. Lorsqu'une Bâtisse se retrouve à côté d'une nouvelle section de Champ appartenant à une autre tuile, elle est alors Activée; que la Bâtisse vienne d'être Placée ou qu'elle était déjà jeu au moment du Placement. Une Bâtisse ne peut être Activée qu'une seule fois par tour. L'Activation de chaque Bâtisse transfert une tuile de la Réserve Commune vers la Réserve Personnelle, face cachée, de la personne qui l'a Activée. Notez que les Bâtisses à toits bleus viennent en paires et permettent donc de transférer 2 tuiles vers la Réserve Personnelle. De plus, si au moins une des Bâtisses Activée est un Moulin, le·la joueu·r·se prend immédiatement un nouveau tour de jeu. Une Bâtisse au milieu d'une tuile est considérée être simultanément dans les 4 Coins de la tuile.

Vous devez respecter les règles suivantes pour placer une tuile ne jeu :

- Orthogonalement adjacente à au moins une autre tuile déjà en jeu.
- Doit contribuer à agrandir un Champ déjà en jeu.
- Rappel : Un Champ en Friche ne peut être adjacent à un Champ de Blé.
- Vous ne pouvez pas relier ensemble des Champs qui sont occupés par plusieurs Paysan·ne·s.

Action : Prendre une tuile en Main à partir de votre Réserve Personnelle

Vous ne pouvez pas entreprendre cette Action si vous avez déjà 6 tuiles en Main.

Action : Placer un·e Paysan·ne dans un Champ

Vous ne pouvez pas entreprendre cette Action si vous n'avez plus de Paysan·ne disponible.

Le Champ ne doit pas nécessairement être fermé lorsqu'on place un·e Paysan·ne mais vous ne récolterez pas de point si le Champ n'est pas fermé sur toutes ses faces lorsque s'achèvera la partie.

Vous ne pouvez pas placer votre Paysan·ne sur un Champ déjà occupé par un·e autre Paysan·ne.

Une fois placé·e, le·la Paysan·ne ne pourra plus être repris·e.

Fin de la partie et décompte des points :

Enlever les Paysan·ne·s sur les Champs qui ne sont pas fermés sur toutes leurs faces (c-à-d. qu'on pourrait encore mettre une ou des tuiles adjacentes à ces Champs).

Compter les points pour chaque joueu·r·se comme suit :

- 1 pt par Coin de Champ fermé que vous exploitez avec un·e Paysan·ne;
- 1 pt par Bâtisse au centre d'une tuile dans vos Champs fermés;
- 2 pts par tuile dans votre Réserve Personnelle;
- 1 pt par tuile dans votre Main.

Il est possible d'avoir des parties nulles.