



Terres d'Arle

(Vin d'jeu d'aide : [www.vindjeu.be](http://www.vindjeu.be))**1 SEMESTRE (1 partie = 9 semestres)****PHASE 1 : PREPARATIFS (à partir du 2<sup>ème</sup> semestre)**Placer les **ouvriers du 1<sup>er</sup> joueur** sur ceux de son adversaire.**PHASE 2 : LABEUR**Chacun à son tour place 1 ouvrier sur 1 **case action** vide du semestre en cours & exécute immédiatement l'action.Payer les **coûts** dans la frise bleue- **Action spéciale & 1<sup>er</sup> joueur**A chaque semestre, 1 des 8 ouvriers peut exécuter 1 action de **l'autre semestre** et l'autre joueur prend le pion **1<sup>er</sup> joueur** pour le semestre suivant.Si **personne** ne fait cette action spéciale, le marqueur **1<sup>er</sup> joueur** change automatiquement à la fin du semestre.- **Actions gratuites** : à n'importe quel moment durant la phase de labeur on peut :

- **Charger nos véhicules** : avec des biens mais aussi avec des destinations pour avoir immédiatement de la nourriture.
- **Déplacer vos animaux** sur votre village
- **Echanger de la tourbe** contre des ressources à un ratio de 1:1 (n'importe quel nombre) si vous possédez un **bateau de tourbe** : déplacer les marqueurs ressource.

**PHASE 3 : INVENTAIRE****EN NOVEMBRE : (Fin de l'été)**1. **Déchargement des véhicules**Les **madriers, briques & vêtements** → votre réserve perso  
Tuiles **destination** → piste de voyage (de bas en haut : la 1<sup>ère</sup> case vide indique le nbre de PV à la fin de la partie)2. **Traite des vaches**Recevez 1/2/3 nourritures pour 2/5/7 **moutons**  
Recevez 1/2/3 nourritures pour 1/3/5 **vaches**  
Max +6 nourritures.3. **Récolte**

Recevez 1 blé par champs de blé &amp; 1 lin par champs de lin &amp; 1 bois par forêt

4. **Subsistance**

Payer 3 nourritures &amp; 2 tourbes (=combustible pour se chauffer)

- Chaque **nourriture** manquante : payer 1 blé à la place, si vous n'avez pas de blé, payer 1 animal à la place, sinon : -2PV/nourriture manquant
- Pour chaque **tourbe** manquante, payer 1 bois (ou madrier) à la place, sinon : -2PV/ combustible manquant.

5. **Déplacer le marqueur de semestre****EN MAI : (Fin de l'hivers)**1. **Déchargement des véhicules**Les **madriers, briques & vêtements** → votre réserve perso  
Tuiles **destination** → piste de voyage (de bas en haut : la 1<sup>ère</sup> case vide indique le nbre de PV à la fin de la partie)

# Fields of Arle

2. **Reproduction des animaux**Les **bébé**s se placent toujours avec leurs parents.

- Dans chacune de vos **stalles** contenant **exactement 2** animaux de la même espèce, recevez un 3<sup>ème</sup> animal de cette espèce. Les **doubles stalles** sont considérées comme 2 stalles séparées.
- Dans chacune de vos **étables** contenant **2,3 ou 5** animaux de la même espèce, recevez 1 nouvel animal de cette espèce
- Dans vos étables contenant **exactement 4** animaux de la même espèce, recevez 2 animaux de cette espèce

3. **Tonte des moutons**Recevez 1/2/3 laines pour 1/4/6 **moutons** (les nouveaux nés comptent) (max +3 laines)4. **Subsistance**

Payer 3 nourritures

- Chaque nourriture manquante : payer 1 blé à la place, si vous n'avez pas de blé, payer 1 animal à la place, sinon : -2PV/nourriture manquant
- Pour chaque tourbe manquante, payer 1 bois (ou madrier) à la place, sinon : -2PV/ combustible manquant.

5. **Déplacer le marqueur de semestre****POINTS DIVERS****LES CASES ACTION****FLECHES**

- **Marron** : on doit faire la conversion immédiatement 1 nombre de fois limité au nombre **d'outils**
- **Grises** : On doit effectuer l'action immédiatement mais le nombre de fois n'est pas limité par les outils
- **Jaunes** : on peut effectuer l'action n'importe quand et **autant** de fois qu'on veut

**TOURBE**

- Les action [Colon], [Gardien] ou [Gardien de digue] permettent d'assécher une tuile tourbière : la retourner et y placer 4 tourbes.
- Les actions [Extraction de tourbe] permet de retirer de la tourbe & de la placer dans son **stock** perso.
- Dès qu'on retire la **dernière tourbe** de la tourbière, retirer la tuile tourbière pour que le terrain soit cultivable.

**DIGUES & TERRE CULTIVABLE**

- **Zone marécageuse** au-dessus des digues & **terre cultivable** en-dessous d'une ligne
- Sur des terres cultivables, on peut placer : **champs, forêts, stalles et bâtiments**
- **Action 1 digue** = déplacer 1 digue du bas vers le prochain espace vacant au-dessus.

**MADRIER ET BRIQUE**

On peut toujours payer 1 madrier à la place d'1 bois et 1 brique à la place d'1 argile.

**STOCK LIMITÉ**

= Animaux , bâtiments, vêtements, tourbe = illimités. Le reste est limité.

# Trials of Arle

## PLACEMENT DES ANIMAUX

Si on a des animaux en trop, on peut les remettre dans la réserve générale sans compensation.

- Chaque **digue** peut contenir 1 animal
- Chaque **case terrain vide** peut contenir max 2 animaux de la **même espèce**
- Chaque **stalle** peut contenir max 3 animaux de la **même espèce**
- Chaque **double stalle** = 2 **stalles séparées**
- Chaque **étable** peut contenir max 6 animaux d'1 **même espèce**
- Chaque **pré** (verso forêt) peut contenir max 2 animaux de **mêmes ou différentes** espèces

## CHARGER LES VEHICULES (On peut les utiliser 1x/semestre)

- Ils permettent d'accéder aux **madriers, briques** et **vêtements**

### QUAND ON EN ACHETE UN

- il faut avoir de la place dans sa **grange** (4 petites pour les petits véhicules & autres équipements comme les charrues & bateau de tourbe + 3 grands dont 1 peut aussi être occupé par un petit équipement)
- On peut posséder **plusieurs exemplaires** du même équipement (1 véhicule est un équipement)
- Il faut payer le **coût** en bois & cheval (qui n'est plus utilisé pour la reproduction)

### CASES SIMPLES

- Peuvent contenir du **bois**, de l'**argile** ou une **petite destination** (Hage, Dornum, Beemoor)
- Su les **grands véhicules uniquement** (pas les wagons), on peut considérer plusieurs petites **cases adjacentes** comme 1 grande case pour y placer des grandes tuiles.
- On peut placer **plusieurs destinations** sur les grands véhicules

### CASES DOUBLES

- On ne peut pas placer de **petites tuiles** dessus (madrier, brique ou petite destination).
- Elles ne peuvent être utilisées que pour les **grandes tuiles destination & les vêtements**
- On peut **combiner** une case double avec 1 **case simple adjacente** pour y placer de plus grandes tuiles.
- On ne peut **pas diviser** une case double en 2 pour les combiner chacune avec 1 adjacente (ex p11 en bas à gauche)

### CHARGEMENT

- **Bois / argile** : le retourner immédiatement en **madrier / brique**
- Lorsqu'on charge de l'**argile**, on doit également payer 1 **tourbe** comme indiqué sur la tuile.
- Idem pour **textiles** (toile de lin, pelote de laine, cuir) : les retourner
- On ne peut **pas vendre** des biens chargés : on doit attendre le tour suivant
- Lorsqu'on charge 1 tuile **destination**, on doit l'**utiliser** directement :
  - ➔ **Vendre** au min 1 des articles & recevoir la nourriture
  - ➔ Chaque article ne peut être vendu **qu'une seule fois** par destination
  - ➔ Après la vente, **retourner** la tuile destination sur son verso
  - ➔ On ne peut aller à une **même destination** qu'une seule fois par partie
  - ➔ **Bremen** n'est accessible qu'avec 1 charriot ou 1 drojki

# Trials of Arle

## FIN DE PARTIE ET VAINQUEUR (fin du 9<sup>ème</sup> semestre)

Les joueurs peuvent encore utiliser leur bateau de tourbe.

Noter sur la feuille de score :

- Tuiles vêtements & matériaux
  - Tuiles de la grange -3PV sauf si on a au min 1 gd véhicule
  - Expérience de voyage
  - Outils
  - Pistes des ressources
    - ➔ On peut modifier les 2 marqueurs nourriture
    - ➔ On double ces pts si on a au min 1 entrepôt
  - Plateau Village
    - ➔ Bâtiments, stalles, étables, forêt
    - ➔ -4PV par tuile tourbière non asséchée
    - ➔ -1PV par tuile tourbière asséchée
    - ➔ -1PV par zone marécageuse de la rangée supérieure
  - Animaux du village (cgevaux/vaches/moutons)
    - ➔ Pour chaque animal de l'espèce la moins nombreuse : 2PV
    - ➔ Pour chaque animal de l'espèce la 2<sup>ème</sup> moins nombreuse : 1 PV
  - Pénurie : C'est là qu'on note les PVs perdus en cours de partie.
- Le plus de PVs gagne, si égal, le 1<sup>er</sup> joueur du 10<sup>ème</sup> semestre virtuel gagne

