Terrains contestés : Édition des pétitions

Mode d'emploi

Objet : Coloniser les terres

Matériaux nécessaires : Planchette de jeu, pièces de jeu, crayons, copies de la fiche de colonisation, 1 dé

Temps de jeu : 30 minutes

Le jeu est pour 3 à 6 personnes. Lancez le dé pour savoir qui commencera. La personne qui obtient le nombre le plus élevé au dé commence la partie. Commencez sur « Bureau des terres ». Il s'agit d'une case libre. À chaque tour, les joueurs lancent le dé pour se déplacer autour de la planchette de jeu.

Les joueurs accumulent des ressources afin d'effectuer des tâches relatives à la colonisation des terres. Ils doivent construire une maison, défricher les terres, cultiver les terres et commencer à construire des chemins avant de déposer une pétition relativement aux terres. Les joueurs tiennent compte sur la fiche de colonisation des ressources, des ressources supplémentaires, des points et des pertes en raison d'obstacles.

Ressources (Points obtenus en achevant des tâches relatives à la colonisation)

Il faut 6 ressources pour coloniser les terres : le *Travail*, les *Outils*, le *Bois*, le *Bétail*, les *Semences*, et *Écrire / Faites écrire*. Par exemple, pour construire une maison, les joueurs ont besoin de *Travail*, d'*Outils* et de *Bois*.

Les joueurs obtiennent les ressources lorsqu'ils tombent sur une case comportant une image ou lorsqu'ils lancent le dé. La personne qui tombe sur « Ressource » lance le dé une fois. Au « Ressources - 2 lancées » on lance le dé deux fois. La personne qui tombe sur « Choisissez la ressource » choisit la ressource qu'elle veut.

Les joueurs lancent le dé pour obtenir les ressources les plus nécessaires pour la colonisation des terres : *Travail*, *Outils* ou *Bétail*. La fiche de colonisation indique les ressources accordées pour chaque lancée.

Échangez ou relancez (Valeur : 1 point est accordé pour chaque échange effectué)

Les joueurs accumuleront plus de ressources qu'ils ne peuvent utiliser. Lorsqu'ils tombent sur la case « Échangez ou relancez », ils peuvent échanger une ressource supplémentaire pour une autre ressource dont ils ont besoin. Par exemple, un joueur pourrait échanger des *Semences* supplémentaires pour du *Bois*. L'autre joueur peut refuser d'échanger.

Un joueur peut faire un seul échange pour chaque tour. Un point est accordé à chaque joueur qui participe à un échange.

Si la personne n'a aucune ressource supplémentaire, elle peut relancer pour se déplacer autour de la planchette de jeu.

Points accordés pour des ressources supplémentaires (Valeur : 1 point est accordé pour chaque échange de ressources supplémentaires)

Une fois qu'une personne accumule 5 ressources supplémentaires, elle peut les échanger pour obtenir 1 point. Un tel échange ne peut être effectué que quand la personne tombe sur « Échangez ou relancez ».

Obstacle (Valeur : la personne choisit de perdre des points ou des ressources)

La personne qui tombe sur la case « Obstacle » peut choisir de perdre des points ou une ressource. On peut seulement supprimer les ressources de rangées qui ne sont pas complètement remplies. On ne peut pas perdre les ressources d'une tâche de colonisation achevée. Cochez le tableau intitulé « Obstacles » sur la fiche de colonisation.

Remplissez la rangée ou Supprimez la rangée

Lorsqu'une personne tombe sur « Remplissez la rangée », elle peut achever une tâche. Par exemple, elle peut achever la cultivation des terres, ce qui représente la tâche pour laquelle il faut le plus grand nombre de ressources. Lorsqu'une personne tombe sur « Supprimez la rangée », elle perd toutes les ressources accumulées pour une tâche. Par exemple, une personne pourrait supprimer la construction de chemins, ce qui représente la tâche pour laquelle il faut le plus petit nombre de ressources.

Remporter la partie

La première personne qui achève toutes les tâches pour déposer une pétition et accumule 10 points réussit à coloniser les terres.