

Un jeu de pose de tuiles pour de 2 à 5
joueurs à partir de 8 ans.

TIPPERARY

THEME = Le jeu se déroule dans le Comté de Tipperary en Irlande

Vous vivez dans une petite ville environnée de prairies verdoyantes, de vastes tourbières et de collines impressionnantes. Dans la campagne environnante, vous découvrez des cercles de pierres mystiques et des ruines médiévales, construisez de nouveaux pâturages pour vos troupeaux de moutons et produisez du whisky dans des distilleries traditionnelles pour constituer votre territoire.

A chaque tour, vous agrandirez votre territoire en choisissant une tuile « paysage » que vous intégrerez le plus habilement possible.

Vous essaierez au fil des tours de créer une zone rectangulaire aussi grande que possible, d'avoir le plus de moutons et de barils de whisky.

Le joueur qui parvient à utiliser les particularités des tuiles « paysage » à son avantage finira par l'emporter.



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table
Placez - y la rivière à côté.
- 2 A 2, 3 et 4 joueurs, utilisez la face avec les chiffres de 1 à 12.
A 5 joueurs, utilisez la face avec les chiffres de 1 à 10.
Placez un tonneau dans le trou numéroté sur la rivière
Mettez toutes les tuiles « paysage » dans le sac en tissu.
- 3 Ensuite, piochez au hasard des tuiles dans le sac et répartissez-les entre les cinq zones du plateau de jeu de façon à ce qu'il y ait deux tuiles « paysage » dans chaque zone
- 4 Tournez les tuiles bonus du côté représentant un renard, mélangez-les et placez-les à portée de main
- 5 Mettre de côté dans la réserve Moutons, Tours médiévales et Marqueur « Plus grand troupeau »
- 6 Prenez chacun une tuile « ville natale » et placez-la du côté que vous voulez avec le nom de la ville correctement orienté .
Votre blason se trouve au centre de votre ville natale.
- 7 Prenez enfin chacun un tonneau et placez-le sur la case de départ de votre piste « Whisky ».
Remettez toutes les villes natales et les barils restants dans la boîte de jeu.



DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en un nombre défini de tours comprenant trois phases.

A 2 joueurs, 3 joueurs ou 4 joueurs --> le jeu se déroule en douze tours.

A 5 joueurs --> il n'y a que dix tours.

1 : Préparation du tour :

a 1 = 1er tour : Le joueur qui a vu récemment un mouton vivant (pas en gigot...) devient 1er joueur et prend le sac en tissu !

a 2 = tours suivants : Passez le sac en tissu au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ajoute de nouvelles tuiles « paysage » au plateau de jeu, tirées au hasard dans le sac, afin qu'il y ait deux tuiles « paysage » dans chaque zone.

Le joueur qui a le sac en tissu fait tourner la roue au centre du plateau de jeu.

Assurez-vous que chaque blason sur la roue pointe clairement vers une zone du plateau de jeu. En cas de doute, ajustez légèrement la roue dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 : Phase de placement

Déterminez la zone vers laquelle pointe votre blason sur la roue tournante.

Prenez les deux tuiles de cette zone.

Simultanément, tous les joueurs sélectionnent une des deux tuiles « paysage » et l'ajoutent à leur territoire (cf règles de placement).

Remettez l'autre tuile non choisie dans la zone où vous l'avez prise.

3 : Phase des moutons

Vérifiez qui a le plus grand troupeau de moutons pour l'attribution du marqueur « plus grand troupeau »

4. : Fin du tour

Ex : dans une partie à 3 joueurs, vous ajouterez trois nouvelles tuiles de paysage à la fin de chaque manche.

Les zones dans lesquelles aucun joueur n'a choisi de tuiles pendant cette manche ne sont pas réapprovisionnées



AN CHATHAIR prend les tuiles "paysage" situées entre les brindilles qui délimitent son blason



REGLES DE PLACEMENT DES TUILES "PAYSAGE"

Chaque tuile doit être en contact par un côté (horizontalement ou verticalement) à une tuile adjacente de votre territoire.

Vous pouvez faire pivoter votre tuile ou la tourner de l'autre côté si vous le souhaitez.

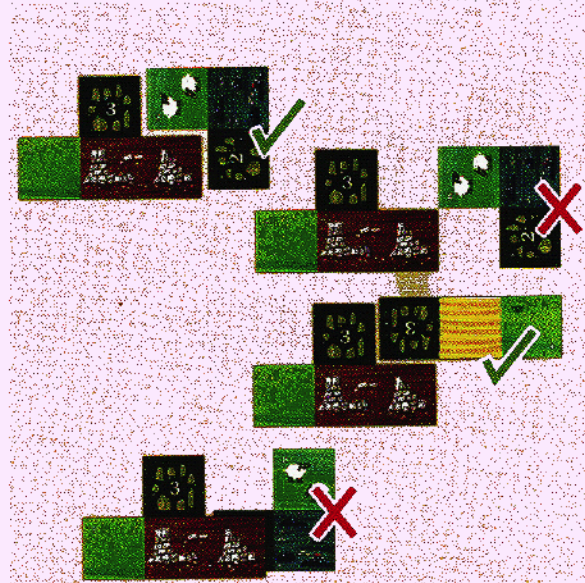
Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.

Les tuiles ne peuvent pas être posées en diagonale.

Vous ne pouvez pas réorganiser les tuiles dans votre territoire une fois qu'elles ont été placées.

Votre territoire n'est pas limité en taille.

Vous pouvez l'agrandir dans n'importe quelle direction en laissant éventuellement des espaces vides.



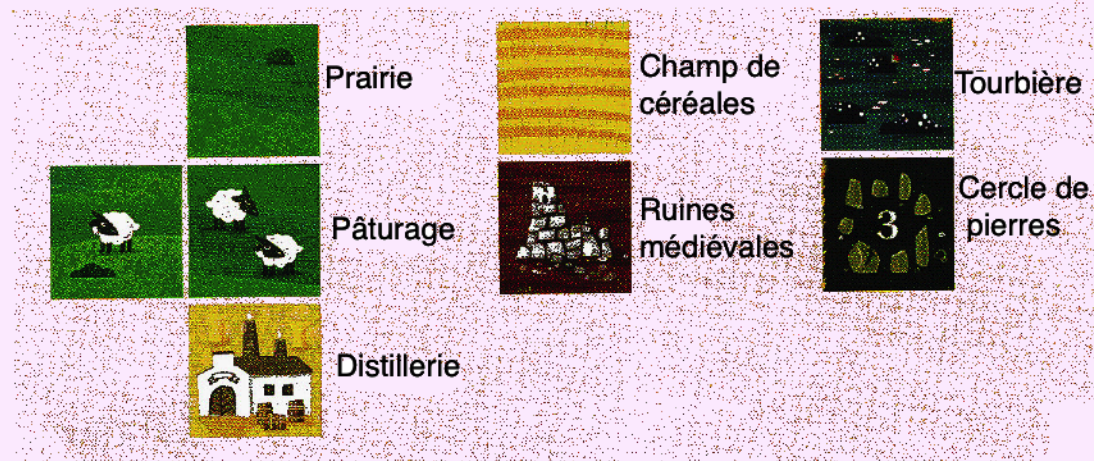
Les tuiles « paysage » comprennent plusieurs cases avec différentes caractéristiques.

Certaines de ces cases affichent un symbole. 

Des effets sont déclenchés par le placement d'une tuile

Certaines caractéristiques de tuile ont un effet immédiat.

Les différentes cases d'une tuile » paysage »



pâturage = Prairies + Moutons

Prairies et pâturages

Les cases les plus courantes constituant une tuile sont les prairies (sans moutons) et les pâturages (prairies occupées par un ou deux moutons). Lorsque vous placez une tuile, essayez de placer les pâturages les uns à côté des autres afin créer un troupeau de moutons aussi grand que possible.

Une prairie avec des moutons est considérée comme un pâturage. Ainsi, la pose de moutons sur une prairie permet de connecter deux troupeaux de moutons distincts ou d'agrandir un troupeau existant.

Un troupeau de moutons est un groupe de (une ou plusieurs) cases « pâturage » contigües orthogonalement.

Les cases « prairies » et autres cases d'une tuile ne font jamais partie d'un troupeau même s'ils affichent un symbole .

Exemple:

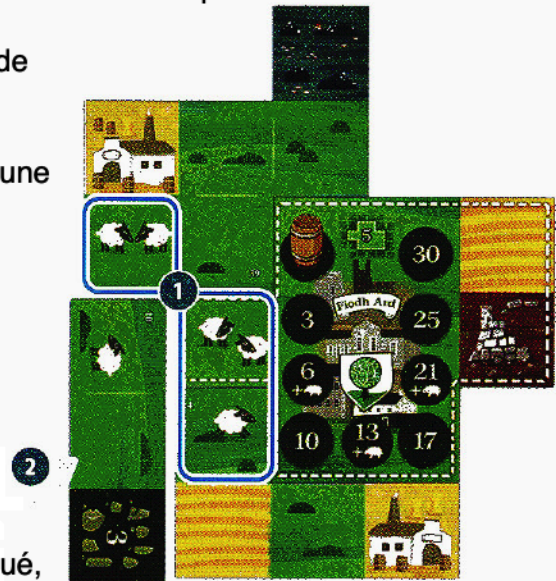
il y a deux troupeaux de moutons

dans votre territoire **1**

(respectivement 2 et 3 moutons).

Mais ils ne sont pas connectés car les moutons de gauche sont adjacents diagonalement aux moutons de droite.

Placez la tuile représentée comme indiqué, pour que vos cases « prairie » soient orthogonales l'une à l'autre et votre troupeau comprend désormais 6 moutons. **2**



Effets possibles --> gagner un mouton

Certaines cases présentent également un symbole (en haut à droite). .

Si vous placez une tuile comprenant une case avec un symbole, prenez un mouton de la réserve et placez-le immédiatement sur cette case.

--> Placement d'un mouton

Les moutons sont placés sur les cases « prairie » de votre tuile. Vous pouvez (ou pas) placer un mouton sur la tuile que vous venez de placer, à condition qu'elle comporte une case « prairie ».

Chaque case « prairie » peut accueillir au maximum un mouton.

Si vous ne pouvez pas placer de mouton selon les règles ci-dessus, remettez le mouton dans la réserve (pas de possibilité de placement ultérieur).

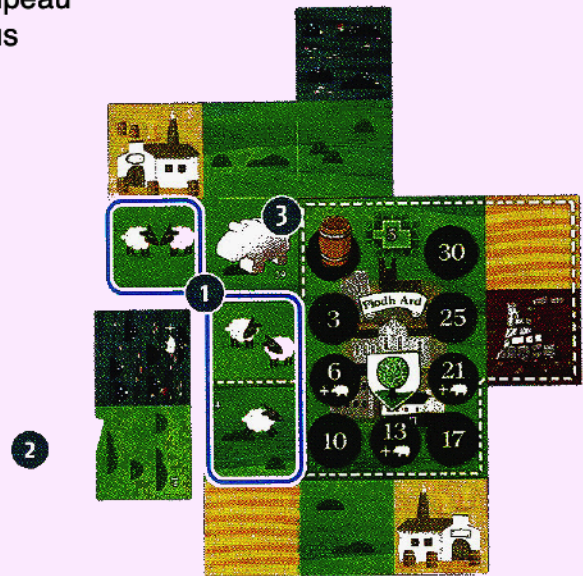
Remarque : vous pouvez obtenir des moutons supplémentaires en produisant du whisky (voir la section suivante).

Les règles de placement ci-dessus s'appliquent également à ces moutons.

A quoi servent les moutons ?

Lors du décompte final, vous obtiendrez un point de victoire pour chaque mouton de votre plus grand troupeau ; vos autres troupes ne valent rien.

Le joueur possédant le plus grand troupeau obtiendra cinq points de victoire en plus (marqueur « plus grand troupeau »).



Exemple : il y a deux troupes de moutons distincts dans votre tableau, comprenant 2 et 3 moutons respectivement.

Si vous placez un mouton sur une case "prairie", de manière à ce qu'elle relie les deux troupes, vous avez un plus grand troupeau comprenant 6 moutons.

Champs de céréales et distilleries (production de Whisky)

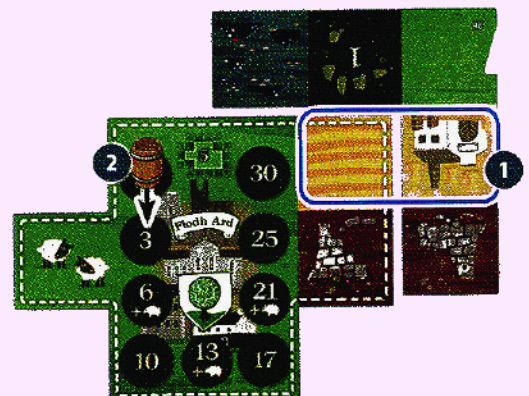
Lorsque vous placez un champ de céréales à côté d'une distillerie, il y a production de whisky (avancez le tonneau sur la piste « whisky » d'une case)

Trois cases sur la piste « whisky » (valeurs 6, 13 et 21) montrent un symbole mouton.

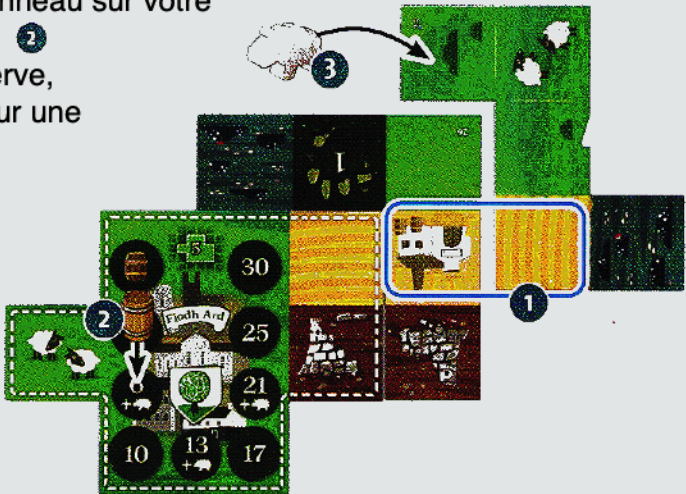
Lorsque vous les atteignez, prenez un mouton dans la réserve et placez-le sur une prairie

Exemple : vous placez une distillerie à côté du champ de céréales existant, produisant ainsi votre premier whisky.

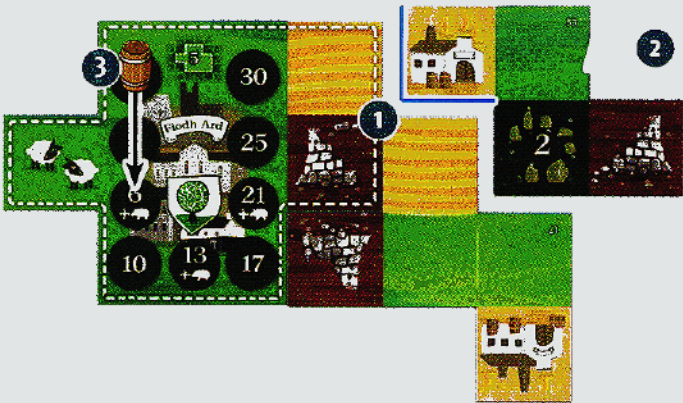
Vous déplacez donc votre tonneau sur la case 3 de votre piste « whisky ».



N'oubliez pas de déplacer le tonneau sur votre piste « whisky » vers la case 6 ❷ et prenez un mouton de la réserve, en le plaçant immédiatement sur une case de prairie. ❸



Exemple:
il y a deux champs de céréales adjacents
diagonalement dans votre tableau. ❶
Vous placez la tuile représentée de manière à ce
que la distillerie touche les deux champs de
céréales, produisant ainsi deux whiskys en même
temps. ❷
Vous avancez donc le tonneau sur votre piste
« whisky » de deux cases. ❸

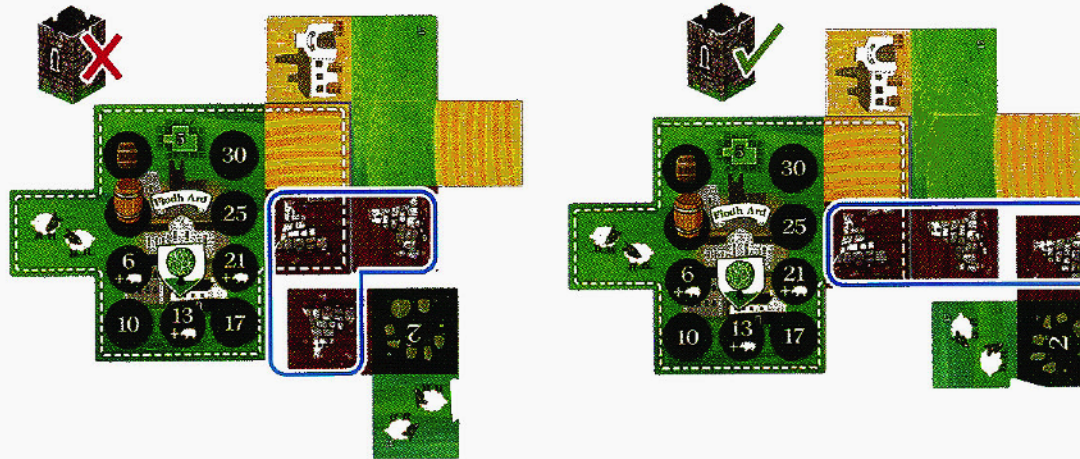


En plus des 3 moutons que vous pouvez gagner sur la piste « whisky » de votre ville natale, le whisky rapporte des points de victoire lors du décompte, en fonction de la valeur indiquée par le tonneau.

Ruines : Tours médiévales

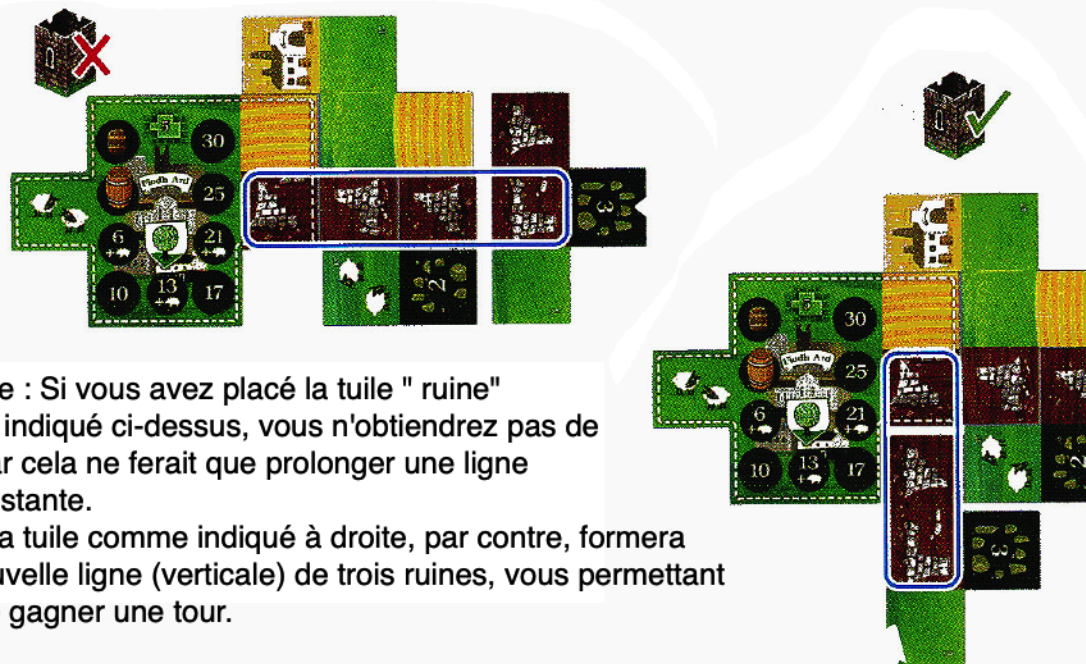
Lorsque trois ruines forment une ligne droite ininterrompue dans votre tableau (horizontalement ou verticalement), vous obtenez une tour de la réserve.

Placer la devant vous - les tours ne sont pas placées dans votre tableau avant la fin de la partie.



Exemple : Si vous avez placé la tuile "paysage" comme indiqué à gauche, les trois ruines ne formeraient pas une ligne droite ; par conséquent, vous n'obtiendrez pas de tour. En revanche, si vous placez la tuile comme indiqué à droite, vous formerez une ligne horizontale de trois ruines et gagnerez une tour.

L'extension d'une ligne de trois ruines à chaque extrémité ne permet pas d'obtenir une autre tour. Il est toutefois possible de réutiliser une ruine, si la nouvelle ligne est perpendiculaire à celle existante.



Exemple : Si vous avez placé la tuile " ruine" comme indiqué ci-dessus, vous n'obtiendrez pas de Tour, car cela ne ferait que prolonger une ligne déjà existante.

Placer la tuile comme indiqué à droite, par contre, formera une nouvelle ligne (verticale) de trois ruines, vous permettant ainsi de gagner une tour.

A quoi servent les Tours ?

Lors du décompte final, vous placerez les Tours collectées au cours du jeu pour combler des trous dans votre territoire, de manière à avoir la plus grande surface rectangulaire possible

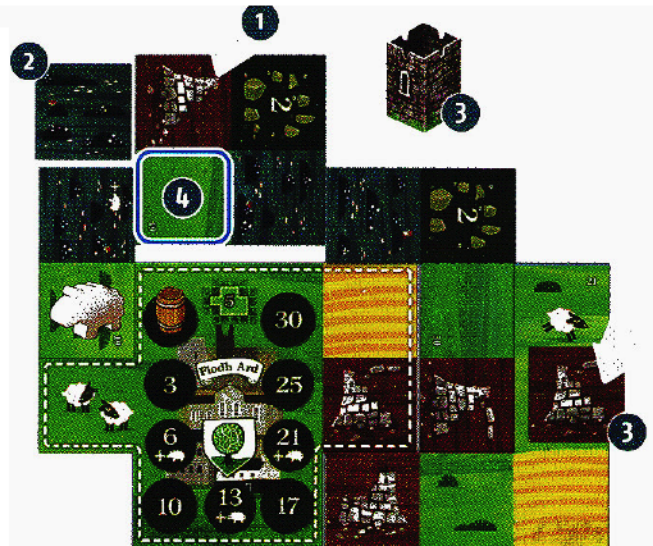
Tourbière

Deux cases « tourbière » placées côte à côte forment un site protégé.

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 rapporte pas d'autre tuile bonus).

Les tuiles bonus présentent un renard au verso et une case (prairie, pâturage, distillerie, champ de céréales, ruine, marécage ou cercle de pierres) au recto.

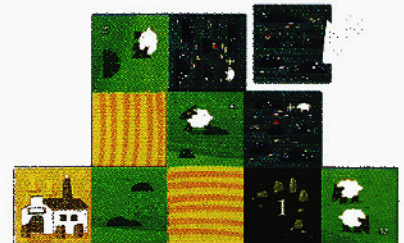
- 1 Vous placez la tuile paysage représentée comme indiqué, créant ainsi un site protégé. Donc vous piochez une tuile bonus : un autre marécage !
- 2 Vous placez celui-ci au-dessus du marécage de gauche, créant ainsi un autre site protégé. D'où une seconde pioche de tuile bonus : la deuxième tuile bonus piochée représente une ruine, que vous placez sur une case prairie pour compléter une ligne de trois ruines,
- 3 ce qui vous permet d'obtenir une Tour
- 4 Si vous aviez placé la première tuile bonus (la tourbière) sur la case prairie marquée, vous n'auriez pas gagné de deuxième tuile bonus, car cela n'aurait fait qu'agrandir le site protégé pré-existant.



Remarque :

Les sites protégés ne sont pas nécessairement formés que de deux cases de tourbière.

Si vous reliez deux cases de tourbière adjacentes en diagonale à une troisième tourbière (voir à droite), vous obtiendrez également une tuile bonus (mais une seule).

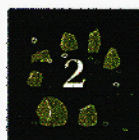


A quoi servent les sites protégés ?

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

Cercles de pierres : points de victoire

Lors du décompte de points, les cercles de pierres valent le nombre de PV indiqué sur la tuile



Ex : 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 « paysage » sélectionnée, déterminez le joueur qui possède le plus grand troupeau de moutons.

Ce joueur prend le marqueur " Plus grand troupeau" dans la réserve ou le prend au joueur qui le possédait auparavant.



En cas d'égalité en nombre de moutons, trois cas suivants sont possibles :

1. aucun joueur ne détient le marqueur :
—>. Le marqueur reste dans la réserve.
2. Le détenteur du marqueur fait partie des joueurs à égalité :
—>. Le marqueur reste dans sa main.
3. 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 territoire. Il vaut 5 points de victoire lors du décompte final.



Exemple : avec un troupeau de 5 moutons, AN CHATHAIR était le détenteur du marqueur « plus grand troupeau » au tour précédent.

TIOBRAID ARANN et BEAL AN ATHA sont à égalité avec 6 moutons chacun.

Ils détiennent maintenant plus de moutons que AN CHATHAIR.

AN CHATHAIR doit donc remettre le marqueur « plus grand troupeau » dans la réserve

3 : Fin de la Manche

Une manche se termine après la phase des moutons.
Pour préparer la manche suivante, déplacez le tonneau de la rivière dans le trou suivant plus élevé.
Lorsque le tonneau entre dans le trou n° 12 ou, dans les parties à 5 joueurs, dans le trou n° 10, la manche finale commence.



FIN DE PARTIE

Après la dernière phase des moutons à la 12e manche (ou à 5 joueurs à la 10e), vous pouvez placer les Tours médiévales que vous avez gagnées au cours de la partie dans votre territoire.

Placez-les, comme des tuiles de paysage, à côté des tuiles existantes (et pas au-dessus), en remplissant les espaces vides, en agrandissant votre territoire tout en faisant en sorte d'avoir la plus grande zone rectangulaire (pour le décompte final des points de victoire).

DECOMPTE DES POINTS

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs Tours médiévales, notez vos points de victoire (PV) et déterminez qui est le gagnant. Vous pouvez marquer des PV dans les six catégories suivantes :

1 : plus grande zone rectangulaire : Déterminez la plus grande zone rectangulaire de votre territoire ne comportant aucun espace vide. (Vous avez eu la possibilité 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 espace dans cette zone.

Attention :

Les 9 cases de votre ville natale peuvent compter dans le calcul de votre plus grande zone rectangulaire. (Même si les six espaces intérieurs comportant la piste de whisky et d'autres informations ne sont pas clairement séparés, ils comptent comme des espaces individuels.)



2 : Moutons

Marquer 1PV pour chaque mouton de votre plus grand troupeau. Si un ou plusieurs troupeaux de votre territoire sont de la même taille, n'en considérez qu'un seul

3 : whisky :

Marquer le nombre de PV indiqué par votre tonneau sur votre piste « whisky »

4 : Plus grand troupeau : 5 PV pour le détenteur du marqueur « plus grand troupeau »

5. Exploration :

Vous obtenez 5 PV si vous avez réussi à encercler complètement votre ville natale avec des tuiles.

Tous les espaces environnants (y compris les diagonales) doivent être occupés par des tuiles de paysage, des tuiles bonus ou des tours.

(Le petit pictogramme en haut de votre ville natale vous le rappelle !)

Votre score est le total de ces six valeurs. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

En cas d'égalité, vous partagez la victoire !

Ex : total de 90 PV

Zone rectangulaire = 7 fois 8 = 56 PV

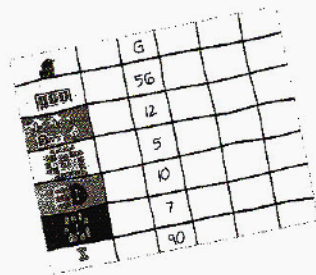
Moutons = 12 PV

Whisky = Tonneau sur le chiffre 10 --> 10 PV

Marqueur « plus grand troupeau » = 0 (un joueur en a plus que vous !)

Exploration = 5 PV (votre ville natale est complètement entourée)

Cercles de pierres = 3 cercles de pierres pour un total de $(3 + 2 + 2) = 7$ PV



Designer: Günter Burkhardt
Editors: Maren Holderbaum,
 Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert
Illustration: Anna Block (Cover)
 Klemens Franz (Components)
Graphic Design: atelier198



© 2023 Lookout GmbH
 Elshelmer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Germany
www.lookout-games.de

For rules questions and suggestions,
 please contact us at:
rules@lookout-games.de
 For missing pieces or damaged parts,
 please contact your point of purchase.
 For all other concerns, please find help
<https://lookout-spiele.de/en/contact>

Distributed in the EU by:
 Asmodee Group
 18, rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroij
 BP 40119 78041
 Guyancourt Cedex France

**UK
CA**

Imported and distributed in the UK by:
 Esdevium Games Ltd trading as Asmodee UK
 6 Waterbrook Road, Alton, Hampshire
 GU34 2UD

Distributed in the United States by:
 Asmodee North America
 1995 West Country Road B2, Roseville
 MN 55113, U.S.A.
www.asmodee-na.com

Distributed in Canada by:
 Asmodee Canada
 31 rue de la Coopération
 Rigaud, QC, Canada J0P 1P0