

ANDREAS STEDING

STROGANOV

ILLUSTRATIONS DE MACIEJ JANIK



INTRODUCTION



Au XVI^e siècle, une famille de marchands et d'entrepreneurs du nom de Stroganov a attiré l'attention et les faveurs du Tsar. Souhaitant faire usage de leur richesse et de leur puissance, il octroya aux Stroganov des terres et des privilèges pour leur permettre de poursuivre leurs projets. Vers la fin du siècle, le Tsar demanda l'aide des Stroganov pour assurer l'emprise de la Russie sur la Sibérie, ces vastes contrées s'étendant au-delà des monts Oural, qui s'étaient avérées difficiles à conquérir. Les Stroganov recrutèrent des Cosaques pour prendre part à la chasse et au commerce des fourrures dans cette région. Une voie nouvelle s'ouvrait vers l'orient.

Dans Stroganov, vous jouerez le rôle d'un membre de la puissante famille Stroganov, incitant vos chasseurs cosaques à pousser toujours plus à l'est leur exploration de la Sibérie. Profitant de la météo clémente du printemps, de l'été et de l'automne, vos Cosaques exploreront, chasseront des animaux pour leur fourrure et établiront des avant-postes. Au fil de leurs voyages, ils vivront des histoires qu'ils pourront mettre en chanson, en s'accompagnant à la kobza lorsqu'ils rentreront chez eux pour un hiver long et rude. Votre influence croissante en Russie dépend du bon vouloir du Tsar. En satisfaisant ses envies en Sibérie, vous maintiendrez votre puissance et honorerez le nom des Stroganov !

CRÉDITS

AUTEUR : Andreas Steding • **ILLUSTRATEUR :** Maciej Janik • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens
DÉVELOPPEUR : Seb Van Deun • **RESPONSABLE GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE DES RÈGLES :** Rafaël Theunis
CONCEPTION DE L'INSERT : Meeplemaker • **RÉDACTRICE :** Amanda Erven • **TRADUCTION ET RELECTURE FRANÇAISE :** Julien Griffon et Matthieu Emont pour The Geeky Pen • **CONTRÔLE QUALITÉ :** Eefje Gielis • **LOGISTIQUE :** Wim Goossens



L'auteur souhaite remercier Christwart Conrad et tous les joueurs du groupe de jeu de Göttingen, qui testent toujours si patiemment les nombreuses versions de ses prototypes.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu ou notre service clients à l'adresse gamebrewer.com/customer-service

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



1 tuile de départ



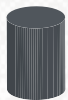
26 tuiles contrée



6 jetons fourrure initiaux



76 jetons fourrure



1 pion saison



1 sac



valeur 1 valeur 3

40 chevaux



20 jetons bannière



20 pièces



5 tuiles village



16 tuiles yourte



20 tuiles chanson



16 tuiles tigre



37 cartes souhait du Tsar



18 cartes Automa (pour le mode Solo)



1 plateau Solo recto verso



4 plateaux de joueur recto verso*



4 pions Cosaque*



4 pions histoire*



4 pions trophée*



4 pions point de victoire*



20 avant-postes*

* des 4 couleurs des joueurs

1 Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Placez la **tuile de départ** sur son emplacement.

2 Mélangez les 5 **tuiles contrée** initiales (indiquées par un « S ») et placez-les, faces visibles, sur les 5 premières cases à droite de la tuile de départ. Mélangez les autres tuiles contrée et placez-en 7 de plus, faces visibles, sur les cases situées à droite des tuiles contrée initiales. Vous obtenez ainsi une ligne de 12 tuiles contrée. Les tuiles contrée restantes sont placées, faces cachées, à côté du plateau pour former une pioche.

3 Mélangez les 6 **jetons fourrure initiaux** et tirez-en 1 au hasard pour le placer, face visible, sur la case d'action commerce (3a). Les 5 jetons fourrure initiaux restants sont posés faces visibles sur la case indiquée, un dans chacune des régions du plateau. Ils sont placés de gauche à droite, par ordre croissant de valeur. Ces 5 jetons **fourrure de la région** indiquent le coût de l'action avancée de chaque région (voir page 8).



Autre mise en place possible : les joueurs expérimentés peuvent placer aléatoirement les 5 jetons fourrure de la région. Ceci n'est pas recommandé pour les premières parties.

4 Mettez les 76 **jetons fourrure** dans le **sac** et mélangez-les bien. Tirez un jeton du sac au hasard pour chaque emplacement indiqué sur chacune des 12 tuiles contrée. Pour une partie à moins de 4 joueurs, laissez vides les emplacements contenant un « 4 ». Mettez les jetons dans l'ordre, avec la fourrure de plus petite valeur en haut. Sur la tuile contrée la plus à droite (la 12^{ème}), placez une **tuile tigre** à côté du **jeton fourrure de plus grande valeur**.



5 Tirez 6 jetons fourrure du sac et placez-les, faces visibles, dans le **marché** .

6 Mélangez les 5 **tuiles village** et placez-en une, face visible, dans chacune des 5 régions du plateau de jeu, sur l'emplacement indiqué.

7 Séparez les **tuiles yourte** « A » et « B », pour former deux piles. Mélangez chaque pile et placez une tuile « A », face visible, dans la zone correspondante sur chacune des 5 régions du plateau de jeu. Posez les tuiles yourte « A » restantes sur les tuiles yourte « B » et placez cette pile sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau de jeu.



8 Chaque joueur choisit sa couleur et prend le **Cosaque** correspondant. Déterminez aléatoirement le premier joueur et placez son Cosaque sur la tuile de départ, du côté droit. Déterminez aléatoirement le deuxième joueur et placez son Cosaque à gauche de celui du premier joueur. Procédez de même pour les éventuels autres joueurs afin d'obtenir un ordre des joueurs aléatoire.

Remarque : lorsque ces règles mentionnent l'ordre des joueurs, vérifiez toujours le positionnement des Cosaques sur les tuiles contrée ; celui qui est le plus avancé vers l'est (le plus à droite) est le premier dans l'ordre des joueurs.



9 Placez le **pion point de victoire** de chaque joueur au début de la piste de score.

10 Placez le **pion histoire** de chaque joueur au début de la piste des histoires.





11 Séparez les **tuiles chanson** « A » et « B » en deux piles, mélangez chacune d'elles et placez autant de tuiles chanson « A » que le nombre de joueurs, faces visibles, sur les cases indiquées. Posez les tuiles chanson « A » restantes sur les tuiles chanson « B » et placez cette pile sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau de jeu.

12 Chaque joueur prend un plateau de joueur et place son pion trophée au-dessus de sa piste des trophées. Les plateaux de joueur ont deux faces jouables. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser leur face « a ». La face « b » de chaque plateau de joueur propose des pouvoirs asymétriques et peut être utilisée pour apporter de la variété à vos parties.

13 Les joueurs reçoivent un nombre de chevaux dépendant de l'ordre des joueurs.

1 ^{er} joueur	2 ^{ème} joueur	3 ^{ème} joueur	4 ^{ème} joueur
3 chevaux	4 chevaux	5 chevaux	6 chevaux

14 Chaque joueur prend 1 **avant-poste** de sa couleur et 1 **pièce**.

15 Séparez les **cartes souhait du Tsar** « S », « A » et « B », mélangez chaque paquet et mettez les cartes « S » de côté pour le moment. Placez une carte souhait du Tsar « A », face visible, sur chacune des 5 régions du plateau de jeu. Posez les cartes souhait du Tsar « A » restantes sur les cartes souhait du Tsar « B » et placez ce paquet sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau de jeu.

16 Révélez une carte souhait du Tsar « S » de plus que le nombre de joueurs. *Exemple : dans une partie à 3 joueurs, révélez 4 cartes.* Placez aléatoirement un jeton fourrure, face visible, sur chacune d'entre elles. Dans l'ordre inverse des joueurs, chacun en choisit une. La carte va dans la main du joueur, et le jeton fourrure va dans sa réserve personnelle, près de son plateau de joueur. Remettez le jeton fourrure restant dans le sac et la carte restante dans la boîte, ainsi que toute carte souhait du Tsar « S » éventuellement inutilisée.

17 Placez le **pion saison** sur la première case de la piste temporelle.

18 Placez 12/17/20 **jetons bannière**, selon le nombre de joueurs (2/3/4), près du plateau de jeu, pour former une réserve générale.

19 Placez les **chevaux, avant-postes et pièces** restants dans la réserve générale. Placez les **tuiles tigre** restantes sur l'emplacement prévu à cet effet du plateau de jeu. Les chevaux et les pièces ne sont pas limités. Dans le cas improbable où vous épuiseriez la réserve, utilisez un substitut adapté.

Mise en place pour 3 joueurs : placez un avant-poste de la couleur de joueur inutilisée sur l'emplacement portant l'indication « 3 » de chaque région du plateau de jeu.




Mise en place pour 2 joueurs : placez un avant-poste de l'une des couleurs de joueur inutilisées sur l'emplacement portant l'indication « 3 » de chaque région du plateau de jeu. Placez ensuite un avant-poste de l'autre couleur de joueur inutilisée sur l'emplacement portant l'indication « 2 » des deux régions les plus à gauche.

VUE D'ENSEMBLE D'UNE PARTIE


Chacune des quatre manches du jeu représente une année. Chaque année est constituée de quatre tours représentant les saisons : printemps, été, automne et hiver. Pendant le printemps, l'été et l'automne, vous progresserez à travers les différentes contrées de la Sibérie. Vous chasserez des animaux pour leur fourrure, rendrez visite à des villages et des yourtes, fondez des avant-postes, satisférez aux souhaits du Tsar et vivrez des aventures épiques dignes d'être contées. Durant l'hiver, vous rentrerez chez vous, sur la tuile de départ. Vous recevrez vos revenus, mettrez vos histoires en chanson et ferez peau neuve pour l'année suivante. À la fin de la 4^{ème} année, un décompte des scores aura lieu et le joueur qui aura le plus de points de victoire (PV) l'emportera.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Pendant le printemps , l'été  et l'automne , vous effectuerez les trois actions suivantes, dans l'ordre, lorsque vous serez le joueur actif :

1. **Se déplacer**
2. **Effectuer 1 action de base**  (facultatif)
3. **Effectuer 1 ou 2 actions principales, chacune pouvant être une action de base**  **ou une action avancée**  (facultatif)

Pendant l'hiver , tous les joueurs reçoivent leurs revenus, transforment leurs histoires en chansons et ramènent leurs Cosaques sur la tuile de départ pour effectuer simultanément l'entretien.

PRINTEMPS, ÉTÉ OU AUTOMNE



Déterminez le joueur actif. Il s'agit de celui dont le Cosaque est le plus à droite, et n'a pas encore joué son tour à cette saison. Une fois le tour du joueur actif terminé, le joueur actif suivant est déterminé et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour. Si plusieurs Cosaques sont sur la même tuile, c'est le joueur dont le Cosaque est situé le plus à droite qui joue d'abord. Si vous vous déplacez sur une tuile après un autre joueur, placez toujours votre Cosaque à gauche de tout Cosaque qui s'y trouve déjà, ce qui signifie que vous jouerez après lui à la prochaine saison.

Remarque : il peut être utile, après le tour de chaque joueur, de coucher son Cosaque pour permettre le suivi des joueurs qui ont déjà joué leur tour à cette saison.



1. Se déplacer



En tant que joueur actif, vous **devez** déplacer votre Cosaque d'une ou deux tuiles contrée vers la droite, plus profondément au cœur de la Sibérie. Vous pouvez vous déplacer plus loin en payant des chevaux : 1, 3 ou 6 chevaux vous permettent respectivement de vous déplacer de 1, 2 ou 3 tuiles supplémentaires.



Au fil de la partie, des tuiles contrée pourront être enlevées, créant des intervalles vides entre les tuiles. Ces intervalles ne sont pas comptés lors du déplacement de votre Cosaque.

Lorsque votre Cosaque atteint la tuile contrée la plus à droite, il ne peut pas aller plus loin.

Remarque : dans le rare cas où votre Cosaque aurait atteint la dernière tuile contrée disponible et ne pourrait plus se déplacer, ignorez l'étape Se déplacer.

2. Effectuer 1 action de base



En tant que joueur actif, vous **pouvez** maintenant effectuer 1 action de base. Il y a 5 actions de base :

a. Prendre une pièce



Prenez 1 pièce dans la réserve générale.

b. Prendre des chevaux



Prenez 4 chevaux dans la réserve générale. Les jetons blancs valent 1 cheval, les jetons bordeaux valent 3 chevaux. Ils peuvent être échangés selon le besoin.

c. Se déplacer



Déplacez votre Cosaque d'une ou deux tuiles contrée vers la droite ou vers la gauche. Vous n'êtes pas autorisé à dépenser des chevaux pour vous déplacer plus loin.

d. Chasser



Prenez une fourrure sur la tuile contrée où se trouve votre Cosaque.

La tuile de valeur la plus basse est gratuite. Si vous voulez une fourrure d'une valeur plus élevée, vous pouvez dépenser 1 cheval pour chaque fourrure de plus petite valeur que vous souhaitez ignorer.

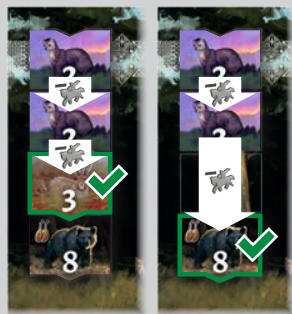


Vous pouvez également chasser 1 fourrure supplémentaire en dépensant 1 pièce, que vous remettez dans la réserve. Appliquez toutes les règles normales de chasse, en dépensant, si vous le souhaitez, des chevaux pour ignorer des jetons fourrure.



Exemple

Le Cosaque de **Vladimir** se trouve sur une tuile contenant 4 jetons fourrure, de valeurs 2, 2, 3 et 8. Il décide d'abord de dépenser 2 chevaux pour ignorer les deux fourrures de valeur 2 et prendre la fourrure de valeur 3. Il décide ensuite de dépenser une pièce pour une fourrure supplémentaire et, la fourrure de valeur 3 n'étant plus là, il dépense 2 chevaux supplémentaires pour prendre la fourrure de valeur 8.



Tuiles tigre



Une tuile tigre est considérée comme la fourrure de valeur la plus élevée et peut être prise en appliquant les règles normales de chasse. Les tuiles tigre valent 2 PV à la fin de la partie, à moins d'être utilisées pendant la partie comme jeton fourrure joker (de n'importe quelle valeur).

e. Faire du commerce



Défaussez un jeton fourrure de votre réserve dont la valeur est identique à celle du jeton fourrure initial de l'action commerce, et remettez le jeton défaussé dans le sac. Vous pouvez alors choisir 2 bonus parmi les suivants :



Prendre une pièce



Avancer votre pion histoire de 2 cases sur la piste des histoires



Déplacer votre Cosaque d'une ou deux tuiles contrée vers la droite ou la gauche



Prendre 3 chevaux

Vous pouvez choisir deux fois le même bonus. Si vous choisissez le bonus de déplacement, vous ne pouvez pas dépenser de chevaux pour vous déplacer plus loin.

Fourrures et pièces



Les fourrures restent toujours faces visibles dans votre réserve personnelle et constituent une information ouverte.



Les fourrures ne sont pas interchangeables. Deux fourrures de valeur 3 ne peuvent pas être dépensées à la place d'une fourrure de valeur 6, ni une fourrure de valeur 8 pour une autre de valeur 7. **Cependant, lorsque vous dépensez une fourrure, vous pouvez lui attribuer la valeur de votre choix en dépensant 1 pièce en plus de la fourrure.**

Les jetons fourrure défaussés retournent toujours dans le sac.







3. Effectuer 1 ou 2 actions principales chacune pouvant être une action de base ou une action avancée



En tant que joueur actif, vous **pouvez** maintenant effectuer une action principale gratuitement, ainsi qu'une **éventuelle** seconde action principale pour son coût en fourrure. Une action principale peut être l'une des **actions de base**  indiquées au point 2 ou une **action avancée** .

Remarque : les actions avancées ne peuvent être effectuées que dans la région où se trouve votre **Cosaque**  ou dans une région où vous avez **construit un avant-poste** . Certaines cartes ou tuiles permettent de contourner cette règle (voir l'annexe).

Pour effectuer une seconde **action de base**, vous devez dépenser une fourrure de **valeur quelconque**.  

Pour effectuer une seconde **action avancée**, vous devez dépenser une fourrure de la même valeur que le **jeton fourrure de la région** pour la tuile où se trouve votre Cosaque ou l'un de vos avant-postes où vous allez appliquer l'action.  

Rappel : vous pouvez dépenser une pièce pour attribuer la valeur de votre choix à une fourrure.

Ily a 5 actions avancées :

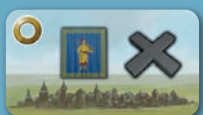
a. Se rendre dans un village

Chaque région contient l'une des 5 tuiles village. Si vous choisissez de vous rendre dans un village, vous bénéficiez des bonus indiqués sur la tuile. La tuile village reste en place et pourra être réutilisée ultérieurement.

Bonus des tuiles village



Prendre 1 jeton bannière et 4 chevaux. Les jetons bannière augmentent de manière permanente votre revenu en chevaux à la fin de l'année.



Prendre 1 jeton bannière et 1 avant-poste. L'avant-poste provient de la réserve générale et va dans votre réserve personnelle. Il n'est pas construit immédiatement.



Gagner 1 point d'histoire et prendre 1 pièce. Pour le point d'histoire, déplacez votre pion histoire d'une case vers la droite.




Prendre une fourrure dans le marché. Réapprovisionnez ensuite le marché avec une fourrure tirée du sac.

Recevoir 1 trophée. Ceci signifie que vous pouvez :

1. Déplacer votre pion trophée d'une case vers le bas sur la piste des trophées de votre plateau de joueur. La case vers laquelle vous vous déplacez représente la valeur de la fourrure que vous devez dépenser pour avancer. **Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas dépenser la fourrure, ne déplacez pas votre pion.**



2. Recevoir une récompense . Vous pouvez alors choisir une récompense correspondant à la position de votre pion sur la piste des trophées ou aux cases situées au-dessus. Vous pouvez recevoir une récompense même si vous n'avez pas déplacé votre pion trophée.



Récompenses des trophées



Prendre 3 chevaux. Toujours disponible, même si vous n'avez pas encore déplacé votre pion trophée pendant cette partie.



Gagner 2 points d'histoire.



Se rendre dans un village. Vous pouvez choisir n'importe quel village du plateau. Cependant, vous ne pouvez pas choisir la tuile village offrant le bonus trophée.



Gagner 1 PV.



Tirer 2 jetons fourrure du sac. En mettre un dans votre réserve personnelle et remettre l'autre dans le sac. Prendre 2 chevaux.



Prendre une fourrure dans le marché, puis réapprovisionner le marché avec une fourrure tirée du sac. Gagner deux points d'histoire.



Utiliser une yourte. Vous pouvez choisir n'importe quelle yourte sur le plateau. Cependant, vous ne pouvez pas choisir une tuile yourte offrant le bonus trophée.



Prendre 2 récompenses différentes parmi les choix précédents.

Pour plus d'informations sur la face « b » de chaque plateau de joueur, voir page 11.

b. Utiliser une yourte

Chaque région contient une tuile yourte. Si vous choisissez d'utiliser une yourte, prenez la tuile, bénéficiez des bonus associés, puis défaussez la tuile. En hiver, de nouvelles tuiles yourte seront ajoutées sur le plateau. Le nombre de tuiles yourte est limité. Il est possible que des emplacements restent vides après le remplissage, puisque les tuiles « B » ne sont pas utilisées avant la manche 3.

Une explication approfondie de chaque tuile yourte est donnée dans l'annexe.

c. Prendre une carte souhait du Tsar



Prenez une carte souhait du Tsar dans votre main. Vous pouvez avoir en main autant de cartes que vous le souhaitez. En hiver, de nouvelles cartes seront ajoutées sur le plateau.

d. Construire un avant-poste



Prenez un avant-poste dans votre **réserve personnelle** et placez-le sur le plateau, sur l'emplacement le plus à gauche disponible dans la région où se trouve votre Cosaque. Dépensez le nombre de chevaux (0, 1 ou 2) indiqué sur l'emplacement où vous placez l'avant-poste.

Vous ne pouvez construire qu'un avant-poste par région.

Exemple

Mavra décide de construire un avant-poste dans la région où son Cosaque se trouve actuellement. Comme les deux premiers emplacements sont déjà occupés par des avant-postes de ses adversaires, elle doit dépenser 2 chevaux pour poser le sien. Dorénavant, elle pourra effectuer des actions avancées dans cette région même si son Cosaque ne s'y trouve pas.



e. S'approprier une tuile contrée



Une tuile contrée coûte 2 jetons fourrure, plus un jeton fourrure supplémentaire pour chaque jeton fourrure ou tuile tigre restant dessus. **La valeur de chaque jeton fourrure dépensé doit correspondre à celle du jeton fourrure de la région.** Une fois le coût payé, prenez la tuile et tous les jetons fourrure de la tuile dans votre réserve personnelle.

La tuile contrée est posée, face visible, à droite de votre **plateau de joueur**. Vous recevez immédiatement la récompense indiquée sur la tuile contrée. Il peut s'agir de PV, de pièces, de chevaux, de fourrures tirées du sac et/ou de fourrures du marché.

À la **fin de la partie**, vous recevrez des PV pour tout jeu de 3 ou 4 tuiles contrée différentes collectées.

Remarque : tous les Cosaques qui se trouvaient éventuellement sur la tuile contrée restent dans l'intervalle créé.

Exemple

Fedor utilise une *yourte* pour sa première action principale. Il souhaite également s'approprier une tuile contrée de steppe dans une région où il a précédemment construit un avant-poste. Pour effectuer cette seconde action avancée, il dépense un jeton fourrure de valeur 6, comme indiqué par le jeton fourrure de la région. La tuile coûte deux jetons fourrure de valeur 6, plus deux jetons fourrure de valeur 6 supplémentaires, soit un pour chacun des jetons fourrure restant sur la tuile contrée, pour un total de cinq jetons fourrure de valeur 6. Il ne dispose que de quatre jetons fourrure de valeur 6, et il dépense donc une pièce pour transformer son jeton fourrure de valeur 2 afin de prendre la tuile. Il place la tuile contrée à droite de son plateau de joueur et ajoute les fourrures de la tuile dans sa réserve personnelle. Il reçoit 2 points d'histoire (pour l'acquisition du jeton fourrure de valeur 8), 3 PV, un jeton fourrure tiré du sac et une pièce.



Actions supplémentaires

À tout moment de son tour (et même pendant l'hiver), le joueur actif peut effectuer autant d'actions supplémentaires qu'il le souhaite.

Acheter des fourrures



Dépensez 5 chevaux (que vous remettez dans la réserve générale) et prenez au choix : 1 jeton fourrure dans le marché ou 2 jetons fourrure tirés du sac. Dans ce dernier cas, choisissez-en un et remettez l'autre dans le sac. Si vous prenez un jeton fourrure dans le marché, remplacez-le immédiatement par un autre tiré du sac.

Faire du commerce de fourrures



Dépensez 1 cheval dans la réserve générale et 1 jeton fourrure **dans le sac** pour prendre dans le **marché** un jeton fourrure de valeur inférieure à celui que vous avez dépensé **ou** remettez 2 jetons fourrure de n'importe quelle valeur dans le sac et prenez un seul jeton fourrure de n'importe quelle valeur dans le marché. Tirez ensuite une nouvelle fourrure du sac pour remplir le marché.

Satisfaire un souhait du Tsar



Pour valider une carte souhait du Tsar de votre main, vous devez posséder les jetons fourrures dont la valeur et le nombre correspondent à ce qu'indique la carte. Les jetons fourrure entourés de rouge sur la carte indiquent le nombre de jetons fourrure que vous devez remettre **dans le sac** (1 ou 2).



Dans cet exemple, vous devez posséder trois jetons fourrure de valeur 6 et en remettre un dans le sac pour satisfaire ce souhait.

Les autres jetons fourrure ne sont pas dépensés **et restent dans votre réserve personnelle**. Comme d'habitude, vous pouvez dépenser une pièce pour attribuer la valeur de votre choix à une fourrure. Si vous le faites pour une ou plusieurs fourrures que vous gardez en réserve, le changement de valeur ne dure que le temps de cette action. Les tuiles tigre peuvent être utilisées comme des jokers, mais sont dépensées comme une pièce ; remettez-les dans la réserve générale, même si vous les utilisez à la place d'une fourrure qui serait normalement restée dans votre réserve personnelle.

Marquez immédiatement les éventuels PV, puis glissez la carte sous le coin supérieur droit de votre plateau de joueur, de manière à laisser son effet permanent visible. Certaines cartes ont des effets récurrents propres à une saison, comme l'indique une icône. Quelques cartes sont à usage unique immédiat. Après usage, elles doivent être conservées, faces cachées, dans votre réserve personnelle.

Une explication approfondie de chaque carte souhait du Tsar est donnée dans l'annexe.

Les souhaits du Tsar



Certaines cartes souhait du Tsar vous permettent d'effectuer des actions avancées supplémentaires au cours d'une saison particulière. Si vous validez une telle carte et que vous êtes à la bonne saison, vous pouvez effectuer l'action avancée supplémentaire à tout moment pendant votre tour. Ceci est possible même pendant le tour où vous avez validé la carte.



Tirer un jeton fourrure du sac

Lorsqu'une action vous permet de tirer un jeton fourrure du sac, vous en tirez toujours deux pour en choisir un à garder et remettre l'autre dans le sac.



Fourrures d'ours

À tout moment, si vous prenez possession d'un jeton fourrure de valeur 8, vous gagnez immédiatement 2 points d'histoire (même pendant la mise en place).



HIVER



Après l'automne vient l'hiver. Vos Cosaques rentrent chez eux et se préparent pour la prochaine année, en appliquant dans l'ordre les phases suivantes :

1. Revenu



Vous recevez 2 chevaux plus 1 cheval supplémentaire pour chaque **jeton bannière** en votre possession. Les cartes souhait du Tsar peuvent vous fournir un complément de revenu. Il peut s'agir de chevaux, de points d'histoire, de pièces, de fourrures et même d'une action avancée supplémentaire que vous pouvez effectuer immédiatement en n'importe quel point du plateau.

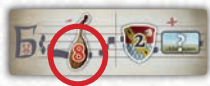
2. Chant



Vous avez vécu des histoires dignes d'être chantées pendant les longues journées d'hiver ! Plus vous avez amassé de points pour votre histoire, meilleure sera la chanson et votre récompense.

D'abord, le joueur dont le Cosaque s'est le plus profondément aventuré au cœur de la Sibérie (le plus à droite) reçoit 2 points d'histoire. Le joueur dont le Cosaque le suit de plus près reçoit 1 point d'histoire. Si vous avez atteint la fin de la piste des histoires, obtenez immédiatement la récompense prévue avant de reprendre la phase de chant.

Puis, dans l'ordre des joueurs, chacun peut sélectionner une **tuile chanson**. Si vous choisissez une tuile chanson, vous devez dépenser les points d'histoire indiqués par le nombre rouge. Recevez immédiatement la récompense et défaussez la tuile.



Remarque : si c'est la 4^{ème} année de la partie, passez au décompte final.

3. Entretien

À la fin des trois premières années, vous devez procéder à une phase d'entretien pour préparer l'année suivante.

Remettez les Cosaques sur la tuile de départ, en conservant l'ordre actuel des joueurs.

Si nécessaire, déplacez les **tuiles contrée** de droite à gauche pour combler les intervalles, puis ajoutez de nouvelles tuiles contrée à la fin de la ligne pour que celle-ci compte 12 tuiles. Tirez des **jetons fourrure** et placez-les sur ces nouvelles tuiles comme lors de la mise en place.

Remarque : n'ajoutez pas de fourrures sur les anciennes tuiles contrée. Si le sac ne contient pas assez de jetons pour remplir les nouvelles tuiles, répartissez les fourrures aussi équitablement que possible entre ces tuiles, en plaçant une ou deux fourrures de moins sur chacune plutôt que d'en remplir une et d'en laisser une autre vide. Si la tuile contrée la plus à droite est nouvelle, placez une tuile tigre dessus, comme lors de la mise en place.

Remettez tous les jetons fourrure du marché, dans le sac, puis tirez 6 nouvelles fourrures pour remplir le marché.

Atteindre la fin de la piste des histoires

Si vous atteignez la case 12, la dernière de la piste des histoires, vous pouvez immédiatement obtenir la récompense d'une tuile chanson (comme expliqué dans la section Chant ci-dessous). Choisissez une tuile chanson, dépensez les points d'histoire indiqués par le nombre rouge et prenez la récompense correspondante. **La tuile chanson reste sur le plateau. Tous les points d'histoire acquis qui vous feraient dépasser la case 12 sont perdus.**

Fin du printemps, de l'été et de l'automne

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, la saison en cours s'achève. Avancez le pion saison sur la saison suivante et continuez la partie.



Remarque : si vous couchez les Cosaques pour faciliter le suivi, redressez-les.



Remarque : pour les trois étapes suivantes, assurez-vous bien de n'utiliser que des tuiles et des cartes « A » pour les années 1 et 2, et des tuiles et des cartes « B » pour les années 3 et 4. À la fin de la 2^{ème} année, défaussez TOUTES les tuiles et les cartes portant un « A ».

Défaussez toutes les tuiles chanson non choisies. Révélez autant de nouvelles tuiles chanson que de joueurs. Les **pions histoire** restent en place.

Déplacez les **tuiles yourte** de droite à gauche de manière à combler tout intervalle, puis ajoutez de nouvelles tuiles yourte sur les emplacements vides, de gauche à droite. Il peut arriver, rarement, qu'il reste des emplacements vides. Les **tuiles village** restent en place tout au long de la partie.

Si nécessaire, déplacez les **cartes souhait du Tsar** de droite à gauche pour combler tout intervalle, puis ajoutez de nouvelles cartes souhait du Tsar sur les emplacements vides.





Avancez le pion saison sur le printemps pour commencer une nouvelle année.


FIN DE LA PARTIE

Après 4 années, une fois les phases de revenu et de chant de l'hiver effectuées, la partie se termine.







Tous les joueurs ajoutent leurs PV de fin de partie à ceux acquis pendant la partie de la manière suivante :

- Cartes souhait du Tsar** – Marquez les PV de fin de partie (boucliers argentés) représentés sur les cartes « B » pour les exigences spécifiques que vous remplissez. Voir l'annexe. 
 - Jeux de tuiles contrée** – Chaque jeu de 3 ou 4 tuiles contrée différentes (forêt, steppe, marécage et montagnes) vaut respectivement 3 ou 6 PV. 
- 
- Tuiles tigre** – Chaque tuile tigre inutilisée dans votre réserve personnelle vaut 2 PV. 
 - Piste des trophées** – Marquez les PV correspondant à la valeur de bouclier la plus élevée atteinte ou dépassée par votre pion trophée. 

- Avant-postes construits** – Marquez 1/3/6/10/15 PV pour 1/2/3/4/5 avant-postes construits. 



- Avant-postes en réserve** – Marquez 1 PV pour chaque avant-poste dans votre réserve personnelle. 
- Pièces** – Marquez 1 PV pour chaque groupe de 2 pièces dans votre réserve personnelle, arrondi à l'inférieur. 
- Chevaux et fourrures** – Échangez vos chevaux contre des fourrures (peu importe leur valeur) au taux de 5 chevaux pour 1 fourrure. Marquez ensuite 1 PV pour chaque groupe de 2 fourrures dans votre réserve personnelle, arrondi à l'inférieur. 
- Piste des histoires** – Marquez 1 PV pour chaque ensemble de 4 points d'histoire qu'il vous reste. 

Le joueur qui a le plus de PV gagne la partie et fait honneur au nom des Stroganov. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le Cosaque s'est aventuré le plus loin (vers la droite) au cœur de la Sibérie qui l'emporte.

PLATEAUX DE JOUEUR ASYMÉTRIQUES

Si vous souhaitez ajouter de la variété à vos parties de Stroganov, utilisez la face « b » des plateaux de joueur lors de la mise en place. Il est fortement recommandé que tous les joueurs utilisent la face « b » en même temps. Il est possible pour certains joueurs d'utiliser la face « a » alors que d'autres utilisent la face « b », mais il leur sera plus difficile de gagner.

Modification des règles en cas d'utilisation des faces « b » : lorsque votre pion histoire atteint la case « 12 », vous pouvez avancer d'une

case sur votre piste des trophées en dépensant un nombre de points d'histoire égal à la valeur de la case fourrure sur laquelle votre pion trophée avance. *Par exemple : si la prochaine case de votre piste des trophées indique que vous devez dépenser une fourrure de valeur 5, vous devez reculer votre pion histoire de 5 cases et avancer votre pion trophée de 1 case. Vous ne dépensez pas la fourrure, mais recevez tout de même le bonus associé.*

Voici les capacités spéciales de chacune des faces « b » :



Le plateau de joueur bleu possède une piste des trophées plus courte, permettant une progression plus rapide.



Le plateau de joueur rouge permet une progression plus simple sur la piste des trophées, car une case sur deux ne nécessite pas de dépenser de fourrures pour y avancer le pion trophée.



Le plateau de joueur vert octroie plus de pièces à son propriétaire lorsqu'il progresse sur la piste des trophées.



Le plateau de joueur jaune augmente la valeur des PV de fin de partie. Ce joueur marque 2/5/9/15 PV à la fin de la partie, selon la position de son pion trophée.

Note historique : à la fin du XVIe siècle, le Tsar Ivan IV (Ivan le Terrible) octroya aux Stroganov, une famille de marchands qui s'était enrichie grâce à l'exploitation des mines de sel de Solvychegodsk, des terres le long des rives de la Kama et de la Téhoussovaïa. Ces terres n'appartenaient pas à la Russie, mais l'idée du Tsar était d'inciter la famille, par la promesse de privilèges fiscaux, à les exploiter pour s'enrichir encore avec le commerce des fourrures, imposant ainsi l'autorité des Stroganov, et donc de la Russie, sur les terres revendiquées. S'emparant de l'opportunité, les Stroganov prirent à leur service des cavaliers Cosaques russes. Le jeu s'appuie sur ce contexte historique d'extension initiale sur les pentes orientales des monts Oural, en bordure de ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Sibérie. L'ambiance de la chasse dans ces vastes contrées, motivée par l'envie de s'attirer les faveurs du Tsar, constitue l'environnement concurrentiel parfait pour un jeu de stratégie. Mais, dans l'histoire, rien n'est jamais sans conséquences.

L'avidité mena la Russie à s'étendre toujours plus vers l'est et, à la moitié du XVIIe siècle, les côtes de l'océan Pacifique avaient été atteintes. Au cours du siècle suivant, la Russie s'était lentement approprié les terres indigènes de Sibérie. De nombreuses tribus furent ravagées par la variole et la violence de l'occupant. Aujourd'hui, il reste plus de 180 peuples indigènes en Russie, 40 d'entre eux étant reconnus comme tels. Après des années d'exploitation et de colonisation, il leur est encore difficile de faire valoir leurs droits à la terre, aux ressources naturelles et à la pêche.

Nous vous invitons à en apprendre plus sur la Sibérie et ses peuples indigènes. Sources : Encyclopedia Britannica, Smithsonian : Timelines of History, et IWGIA (International Work Group for Indigenous Affairs)

MODE SOLO

Dans ce mode solo, vous devrez essayer de battre Ivan, un redoutable trappeur qui connaît la Sibérie comme sa poche. Vous devrez tenir le rythme imprimé par Ivan dans sa progression implacable sur la piste de score.

MISE EN PLACE

Appliquez les règles de mise en place pour une partie à 2 joueurs, avec les modifications suivantes :

- » Ivan est le premier joueur au début de la partie.
- » Placez le plateau de joueur d'Ivan (face « a » visible) près du plateau de jeu.
- » Révélez 2 cartes souhait du Tsar « S » et placez 1 jeton fourrure sur chacune. Vous choisissez une carte et la fourrure associée pour vous-même, et Ivan récupère la carte et la fourrure restantes. Ivan garde la fourrure dans sa réserve personnelle, mais il défausse la carte et marque simplement 1 PV pour celle-ci.
- » Mélangez les 18 cartes Automa, remettez-en aléatoirement 5 dans la boîte et empilez les autres, icônes de déplacement visibles, pour constituer une pioche.

Autre mise en place possible : Ivan peut adopter des stratégies spécifiques. Choisissez une lettre entre a et f, et défaussez les 5 cartes correspondantes du paquet. Les 13 cartes restantes constituent ainsi un ensemble d'actions orientant la stratégie d'Ivan.

Exemple : défaussez les 5 cartes « c ». Dans les 13 cartes restantes, Ivan aura plus d'actions avant-poste et souhait du Tsar.

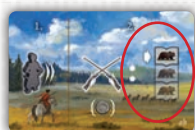
- a : avant-postes et trophées
- b : avant-postes et contrées
- c : avant-postes et souhaits du Tsar
- d : trophées et contrées
- e : trophées et souhaits du Tsar
- f : contrées et souhaits du Tsar

Comme dans une partie à 2 joueurs, vous et Ivan jouez chacun votre tour.

RÈGLES SPÉCIALES POUR IVAN

Quelques règles spéciales s'appliquent :

- » Pendant la partie, Ivan pourra récupérer tout ce qu'il gagne et dépenser ses biens normalement, sauf qu'il n'a jamais besoin de dépenser de chevaux. Les actions, les cases et les bonus nécessitant des chevaux sont tous gratuits pour Ivan. Dès qu'Ivan a obtenu 5 chevaux, il les échange immédiatement contre 1 PV.
- » Lorsqu'Ivan doit prendre un jeton fourrure dans le sac, il en tire un et l'ajoute à sa réserve personnelle.
- » L'obtention d'une fourrure de valeur 8 permet à Ivan d'avancer normalement de 2 cases sur la piste des histoires. Une fourrure de valeur 8 compte également comme une fourrure joker pour Ivan.
- » Ivan peut utiliser une pièce comme une fourrure joker.
- » Lorsqu'Ivan doit dépenser une fourrure d'une valeur spécifique qu'il ne possède pas, il doit, si possible et dans cet ordre :
 1. dépenser une fourrure de valeur 8 ; ou
 2. dépenser une pièce ; ou
 3. dépenser une tuile tigre.
- » Lorsqu'Ivan prend une fourrure dans le marché, la carte Automa face visible située devant lui détermine s'il prend la fourrure de plus grande ou de plus petite valeur (dans l'illustration ci-contre : la plus petite valeur).
- » Lorsqu'Ivan gagne une action supplémentaire, il ne l'effectue pas, mais gagne 3 PV à la place.



TOUR D'IVAN



- 1 Retourner une carte Automa
- 2 Se déplacer
- 3 Action de base – chasser ou prendre une pièce
- 4 Action principale – s'approprier une tuile contrée ou se rendre dans un village
- 5 Action supplémentaire – déterminée par la carte Automa, effectuée aussi profondément au cœur de la Sibérie que possible

Voici l'explication détaillée des 5 étapes du tour d'Ivan :

- 1 Au tour d'Ivan, **commencez par retourner la carte du dessus du paquet Automa** et placez-la, face visible, à droite de cette pioche. La carte qui se trouve maintenant sur le dessus du paquet Automa détermine le déplacement d'Ivan. La carte face visible posée à côté de la pioche détermine la ou les actions d'Ivan pour ce tour.



- 2 **Déplacez** le Cosaque d'Ivan du nombre de tuiles indiqué sur la carte du dessus du paquet Automa.



- 3 Pour son **action de base**, et **si la tuile contrée où se trouve son Cosaque contient au moins une fourrure**, Ivan choisit de chasser. Ivan prend la ou les fourrures de plus grandes ou plus petites valeurs, selon l'indication de la carte Automa face visible. Souvenez-vous qu'en présence d'une tuile tigre, celle-ci est considérée comme la fourrure de plus grande valeur et donnera à Ivan 2 PV à la fin de la partie si elle est encore dans sa réserve.



Si la tuile contrée est vide, Ivan prend une pièce pour chaque fourrure qu'il aurait dû chasser, 1 ou 2, selon la carte.

- 4 Pour sa première **action principale**, Ivan **choisit d'abord de s'approprier la tuile contrée où se trouve son Cosaque**. Ivan ne s'appropriera une tuile que si elle est vide. Pour s'approprier la tuile, comme dans les règles normales, il doit dépenser 2 fourrures correspondant au jeton fourrure de mise en place de cette région. Une fois le coût payé, il prend la tuile dans sa réserve et obtient toute récompense applicable.

Si Ivan ne possède pas les fourrures ou jokers nécessaires pour s'approprier la tuile contrée, **il se rend dans le village de la région où se trouve son Cosaque**.

Exemple

Les cartes Automa d'Ivan indiquent s'il prend 1 ou 2 fourrures. Une flèche pointant vers le haut de la colonne indique qu'il prend la fourrure de plus petite valeur. Deux flèches indiquent qu'il prend les 2 fourrures de plus petite valeur. Lorsque la ou les flèches pointent vers le bas de la colonne, cela indique qu'il prend la ou les fourrures de plus grande valeur. Ceci inclut les tuiles tigre.



- 5 Pour son **action supplémentaire**, Ivan effectue l'action représentée sur la carte Automa face visible. À la différence des joueurs humains, Ivan ne doit dépenser le coût en fourrure correspondant à la fourrure de la région pour une action supplémentaire que si l'activation de celle-ci ne nécessite pas de fourrures (prendre une carte souhait du Tsar, construire un avant-poste et utiliser une yourte). **Il n'a pas besoin** de dépenser de fourrure pour les actions supplémentaires qui en demandent (recevoir 1 trophée ou s'approprier une tuile contrée). **Si le lieu de l'action importe, Ivan souhaite l'effectuer aussi profondément que possible au cœur de la Sibérie.** Déterminez la position éligible la plus à droite d'Ivan (qu'il s'agisse de son Cosaque ou d'un avant-poste) et vérifiez si l'action y est possible et si Ivan peut dépenser la ou les fourrures demandées. Si les deux conditions sont satisfaites, il dépense la ou les fourrures et effectue l'action. Si l'action n'est pas réalisable dans cette région ou si Ivan ne possède pas la ou les fourrures nécessaires, vérifiez la deuxième région éligible la plus à droite d'Ivan, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il puisse répondre aux exigences pour réaliser l'action supplémentaire ou que celle-ci ne se soit avérée possible dans aucune région. Dans ce dernier cas, Ivan n'effectue pas de seconde action et son tour s'achève. Si le lieu n'a pas d'importance, Ivan effectue l'action du mieux qu'il peut, et si ce n'est pas possible, son tour s'achève.



Voici les détails de chaque action supplémentaire :

Prendre une carte souhait du Tsar

Lorsqu'Ivan prend une carte souhait du Tsar, il marque immédiatement des points. S'il s'agit d'une carte « A », il ne marque que les PV immédiats et remet la carte dans la boîte. S'il s'agit d'une carte « B », il marque les PV immédiats et place la carte près de son plateau de joueur pour sa prise en compte lors du décompte final.



Construire un avant-poste

Ivan construit un avant-poste selon les règles habituelles. S'il possède déjà un avant-poste dans la région où se trouve son Cosaque, ou si aucun emplacement n'est disponible, ou s'il n'a pas d'avant-poste en réserve, ou s'il ne peut pas dépenser la fourrure correspondant à la fourrure de la région, il ajoute plutôt un avant-poste à sa réserve personnelle, s'il en reste dans la réserve générale.



Utiliser une yourte

Ivan bénéficie des bonus offerts par la tuile yourte.



Recevoir 1 trophée

Ivan dépense la fourrure représentée sur la piste des trophées pour descendre son pion trophée d'une case. Lorsqu'Ivan reçoit un trophée, il gagne immédiatement 1 PV, comme indiqué sur sa piste. Il obtient cette récompense même s'il ne peut pas descendre sur la piste.



S'approprier une tuile contrée

Dans le cadre d'une action supplémentaire, Ivan **s'approprie** une tuile contrée même si des fourrures s'y trouvent. Il doit pour cela posséder 2 fourrures correspondant à la fourrure de la région plus une pour chaque fourrure restant sur la tuile. S'il a la possibilité de s'approprier une tuile, Ivan la met dans sa réserve personnelle et obtient l'éventuelle récompense associée.



Exemple

La région où se trouve le Cosaque d'Ivan est celle la plus à droite où il est présent 1, mais la tuile contrée où il se trouve contient 3 fourrures, ce qui la rend trop chère pour se l'approprier. Son avant-poste de la 2^{ème} région en fait la région la plus à droite suivante où il est présent 2, mais il n'a aucune fourrure de valeur 4, et seulement une pièce et une fourrure de valeur 8 (toutes deux étant des jokers pour Ivan).

Il a aussi un avant-poste dans la 1^{ère} région. Cette tuile contrée contient une fourrure 3. Il doit dépenser trois fourrures de valeur 2 pour pouvoir s'approprier cette tuile contrée, ce qu'il peut faire. Il dépense une fourrure de valeur 2, sa fourrure de valeur 8 et une pièce pour s'approprier la tuile contrée. Il met alors la tuile contrée et la fourrure dans sa réserve personnelle et obtient la récompense indiquée sur la tuile.



HIVER



Pendant l'hiver, Ivan gagne une tuile chanson si cela est possible. Entre Ivan et vous, celui dont le Cosaque a progressé le plus profondément au cœur de la Sibérie choisit en premier.

Ivan prend la tuile chanson la plus chère possible en fonction de sa progression sur la piste des histoires. Si plusieurs tuiles chanson ont le même prix, il prend la tuile la plus à droite.

Remarque : comme pour les joueurs, si Ivan atteint la case la plus à droite de la piste des histoires, il peut immédiatement obtenir la récompense d'une tuile chanson. Ivan choisit la tuile chanson la plus chère, dépense les points d'histoire indiqués par le nombre rouge, prend la récompense correspondante et la tuile chanson reste sur le plateau.

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

Marquez les points d'Ivan comme vous le feriez pour un joueur normal.


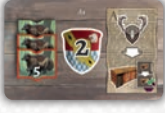
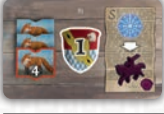
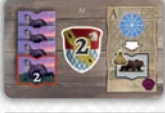


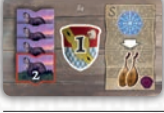


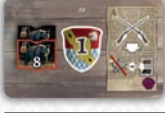
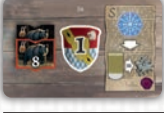

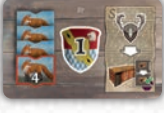



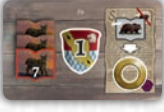



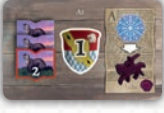


DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Si vous voulez faire d'Ivan un adversaire encore plus coriace, voici quelques règles supplémentaires que vous pouvez appliquer :

- » Lorsqu'Ivan ne possède pas la bonne fourrure pour effectuer son action supplémentaire dans son intégralité, il gagne 1 pièce à la place.
- » Lorsqu'Ivan gagne une fourrure de la même valeur que celle de la case d'action commerce, il gagne 1 pièce à la place.
- » Utilisez la face « b » du plateau solo, qui représente Katyusha. Sa piste des trophées lui donne des PV bonus lorsqu'elle progresse dessus.

ANNEXE

CARTES SOUHAIT DU TSAR

	S1 : Lorsque vous déplacez votre Cosaque (quelle que soit la direction), vous pouvez le déplacer d'une tuile supplémentaire gratuitement.		A4 : Lorsque vous déplacez votre pion trophée, vous pouvez prendre la récompense associée à la case située sous celle où arrive votre pion. Si vous êtes sur la case 7, ceci signifie que vous pouvez prendre 2 récompenses différentes comme indiqué pour la case 8. Ne peut pas être combinée avec S7.
	S2 : Pendant l'hiver, vous recevez 3 chevaux.		A5 : Pendant l'hiver, vous pouvez tirer 2 fourrures du sac, en garder une et remettre l'autre dans le sac comme d'habitude.
	S3 : Pendant l'hiver, vous recevez 1 pièce.		A6 : Lorsque vous effectuez une action avancée sur la tuile où se trouve votre Cosaque, vous pouvez choisir de l'appliquer sur l'une des deux tuiles les plus proches à gauche de votre Cosaque.
	S4 : Pendant l'hiver, vous recevez 2 points d'histoire.		A7 : Pendant l'hiver, vous recevez 2 points d'histoire.
	S5 : Pendant l'hiver, vous recevez 2 chevaux par avant-poste construit.		A8 : Lorsque vous chassez, vous n'avez pas besoin de dépenser des chevaux pour ignorer les jetons fourrure de plus petite valeur.
	S6 : Pendant l'hiver, vous recevez 2 chevaux par tuile contrée en votre possession.		A9 : Pendant l'hiver, vous pouvez effectuer une action avancée, gratuitement, en n'importe quel point du plateau.
	S7 : Lorsque vous déplacez votre pion trophée, vous pouvez prendre la récompense associée à la case située sous celle où arrive votre pion. Si vous êtes sur la case 7, ceci signifie que vous pouvez prendre 2 récompenses différentes comme indiqué pour la case 8. Ne peut pas être combinée avec A4.		A10 : Prenez immédiatement 1 tuile tigre dans votre réserve personnelle. Cette carte est à usage unique, mais conservez-la dans votre réserve, car elle est considérée comme une carte souhait du Tsar validée pour les besoins du décompte de fin de partie.
	S8 : Lorsque vous effectuez une action chasse, vous pouvez chasser sur la tuile contrée où se trouve votre Cosaque ou sur la tuile située à sa droite ou à sa gauche.		A11 : Pendant le printemps, vous pouvez effectuer une action avancée supplémentaire, gratuitement, dans la région où se trouve votre Cosaque ou l'un de vos avant-postes.
	S9 : Lorsque vous dépensez une fourrure pour effectuer une seconde action avancée, celle-ci peut avoir une valeur quelconque plutôt que la valeur demandée dans la région où se trouve votre Cosaque ou votre avant-poste.		A12 : Pendant l'été, vous pouvez effectuer une action avancée supplémentaire, gratuitement, dans la région où se trouve votre Cosaque ou l'un de vos avant-postes.
	A1 : Lorsque vous déplacez votre Cosaque (quelle que soit la direction), vous pouvez le déplacer d'une tuile supplémentaire gratuitement.		A13 : Pendant l'automne, vous pouvez effectuer une action avancée supplémentaire, gratuitement, dans la région où se trouve votre Cosaque ou l'un de vos avant-postes.
	A2 : Pendant l'hiver, vous recevez 3 chevaux.		A14 : Chasser une seconde fois ne vous coûte pas de pièce.
	A3 : Pour satisfaire un souhait du Tsar, vous pouvez posséder une fourrure de moins que le nombre requis. Ceci ne s'applique pas lorsque vous devez posséder et dépenser le même nombre de fourrures.		



B1 : Recevez 2 PV lors du décompte de fin de partie.



B2 : Recevez 3 PV lors du décompte de fin de partie.



B3 : Recevez 4 PV lors du décompte de fin de partie.



B4 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque tuile tigre dans votre réserve personnelle.



B5 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque avant-poste construit.



B6 : Lors du décompte de fin de partie, marquez autant de PV que votre score actuel divisé par 4 (arrondi à l'inférieur). Appliquez cette carte avant vos autres cartes souhait du Tsar.



B7 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque pièce dans votre réserve personnelle.



B8 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 3 PV pour chaque tuile contrée de montagnes dans votre réserve personnelle.



B9 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 3 PV pour chaque tuile contrée de marécage dans votre réserve personnelle.



B10 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 3 PV pour chaque tuile contrée de steppe dans votre réserve personnelle.



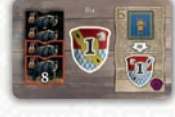
B11 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 3 PV pour chaque tuile contrée de forêt dans votre réserve personnelle.



B12 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque tuile contrée dans votre réserve personnelle.



B13 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque carte souhait du Tsar validée dans votre réserve personnelle, y compris celle-ci.



B14 : Lors du décompte de fin de partie, marquez 1 PV pour chaque jeton bannière dans votre réserve personnelle.

TUILES YOURTE



Gagnez 1 point d'histoire. Tirez deux fois de suite un jeton fourrure du sac : tirez deux jetons, gardez-en un et remettez l'autre dans le sac ; puis tirez à nouveau deux jetons, gardez-en un et remettez l'autre dans le sac.



Gagnez 1 point d'histoire. Prenez 2 jetons fourrure dans le marché. Après chacun de vos choix, tirez un nouveau jeton du sac pour remplir le marché.

TUILES CHANSON



Effectuez une action avancée en n'importe quel point du plateau. Vous n'avez pas besoin de dépenser la fourrure correspondant à la fourrure de la région.



Construisez immédiatement un avant-poste n'importe où sur le plateau, en le prenant dans la réserve générale plutôt que dans votre réserve personnelle. Vous n'avez pas besoin de dépenser de chevaux.



Gagnez immédiatement 2 PV et rendez-vous dans un village n'importe où sur le plateau. Vous n'avez pas besoin de dépenser la fourrure correspondant à la fourrure de la région.



Vous pouvez immédiatement valider une carte souhait du Tsar en dépensant le nombre requis de fourrures, mais vous n'avez pas besoin de posséder les fourrures supplémentaires normalement demandées par la carte.



Gagnez immédiatement 1 PV et effectuez une action avancée gratuitement en n'importe quel point du plateau. Vous n'avez pas besoin de dépenser la fourrure correspondant à la fourrure de la région.

ICÔNES

	Fourrure générique. Représente un jeton fourrure, sa valeur n'étant pas spécifiée.		3 chevaux.
	Tuile tigre. Les tuiles tigre sont remises dans la réserve générale.		1 pièce.
	Prendre un jeton fourrure du marché. Lorsqu'une fourrure est prise dans le marché, elle est toujours remplacée immédiatement par une autre provenant du sac.		Une tuile contrée générique. Représente une tuile contrée, son type n'étant pas spécifié.
	Tirer un jeton fourrure du sac. Lorsque vous effectuez cette action, tirez toujours 2 jetons du sac, gardez-en un et remettez l'autre dans le sac.		Tuile contrée de forêt.
	Une action de base.		Tuile contrée de steppe.
	Une action avancée. Les actions avancées peuvent être effectuées dans la région où se trouve votre Cosaque ou l'un de vos avant-postes.		Tuile contrée de marécage.
	Une action avancée qui peut être effectuée en n'importe quel point du plateau.		Tuile contrée de montagnes.
	Points de victoire marqués pendant la partie. Ils peuvent également vous rapporter des PV supplémentaires en fin de partie grâce à un souhait du Tsar.		1 point d'histoire.
	Points de victoire marqués en fin de partie.		La valeur en rouge indique la quantité de points d'histoire à dépenser pour prendre une tuile chanson. Si vous ne pouvez pas dépenser les points demandés, vous ne pouvez pas sélectionner cette tuile chanson.
	Action chasse.		Recevoir 1 trophée.
	Déplacement de votre Cosaque de 1 ou 2 tuiles contrée vers la droite ou la gauche.		Récompense de la piste des trophées.
	Un avant-poste. S'il s'agit d'une action, il signifie que vous devez en prendre un dans la réserve générale et l'ajouter à votre réserve personnelle.		Une carte souhait du Tsar validée.
	Un jeton bannière.		Printemps, été, automne. Sur une carte, l'icône indique la saison où la carte est active.
	1 cheval.		Hiver. Sur une carte, l'icône indique un bonus dont vous pouvez bénéficier pendant l'hiver.

