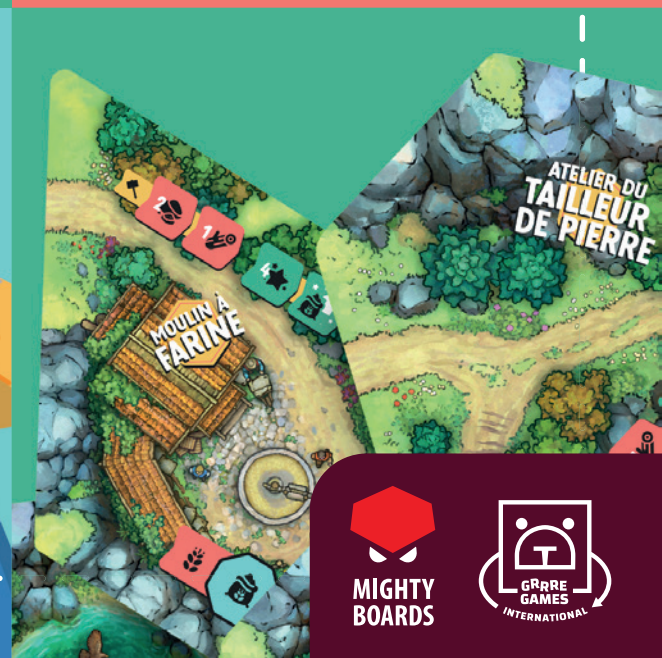
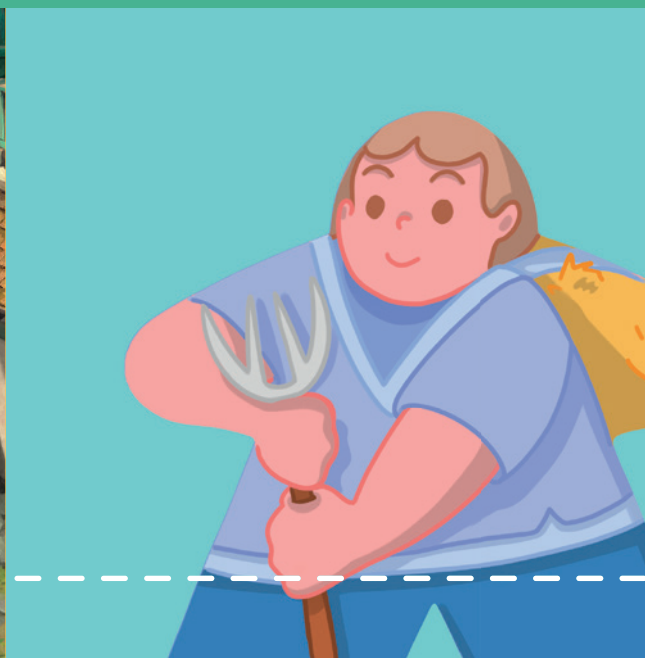




HAMLET

DONNEZ VIE À VOTRE VILLAGE !

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

«Hamlet» est le mot anglais signifiant Hameau. Hamlet est un jeu compétitif dans lequel vous allez donner vie à votre village.

Le jeu prendra fin quand l'église sera achevée. Vous construirez ensemble le village, et la personne qui remportera la partie sera celle qui aura le plus de ★ et aura été la plus grande contributrice à sa croissance. Vous marquerez des ★ de multiples façons: en livrant des marchandises à l'église en chantier, en répondant aux commandes du marché, en construisant des bâtiments et des routes, en développant un réseau de livraison, en transformant des matériaux, et en gagnant des niveaux de maîtrise et des distinctions. Tout cela contribuera à faire de vous la plus grande bienfaitrice du village!

★ = POINTS DE PRESTIGE

MATÉRIEL JOUEURS/JOUEUSES



32 RESSOURCES TRANSFORMÉES
8 de chaque couleur /
2 de chaque type par personne



24 MARQUEURS RONDS
6 de chaque couleur



24 DRAPEAUX
6 de chaque couleur



16 VILLAGEOIS
4 de chaque couleur



20 ROUTES (PONTS ET CHEMINS)
5 de chaque couleur



24 ÂNES
6 de chaque couleur



MATÉRIEL GÉNÉRAL



18 MATIÈRES PREMIÈRES
6 de chaque type :
Bois, Pierre et Blé



1 JETON MASSE
indique la personne qui a donné le premier
coup de masse et commence la partie!



30 PIÈCES D'OR
23 de valeur 1,
7 de valeur 5



6 PARTIES DE L'ÉGLISE



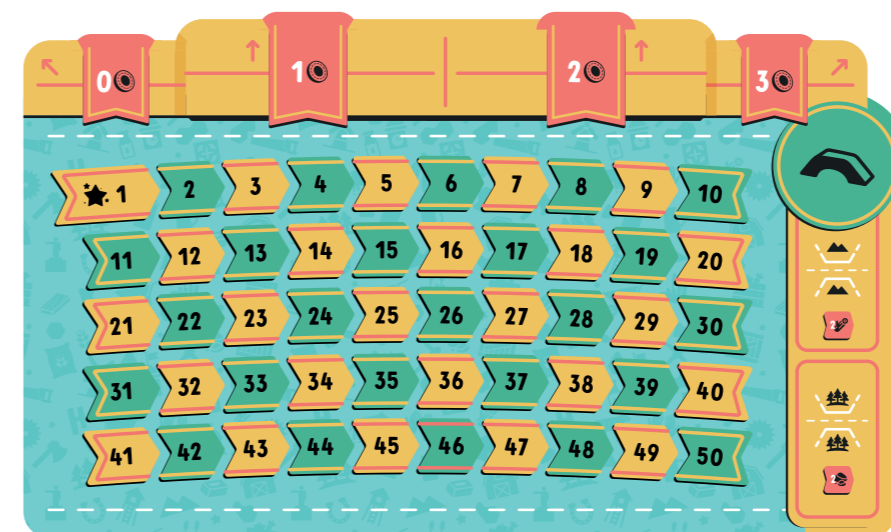
**9 TUILES NIVEAU DE MAÎTRISE
& DISTINCTION**



12 COMMANDES DU MARCHÉ



32 TUILES VILLAGE
comprenant des tuiles de départ formant le Hameau
et des tuiles Village (Bâtiments et lieux d'intérêt)
à construire.



1 PATEAU DE SCORE
avec une zone de projets et un rappel des coûts de construction
des Chemins et des Ponts.



1 SAC EN TISSU

MISE EN PLACE

Pour la version solo, reportez-vous au feuillet inclus dans la boîte.

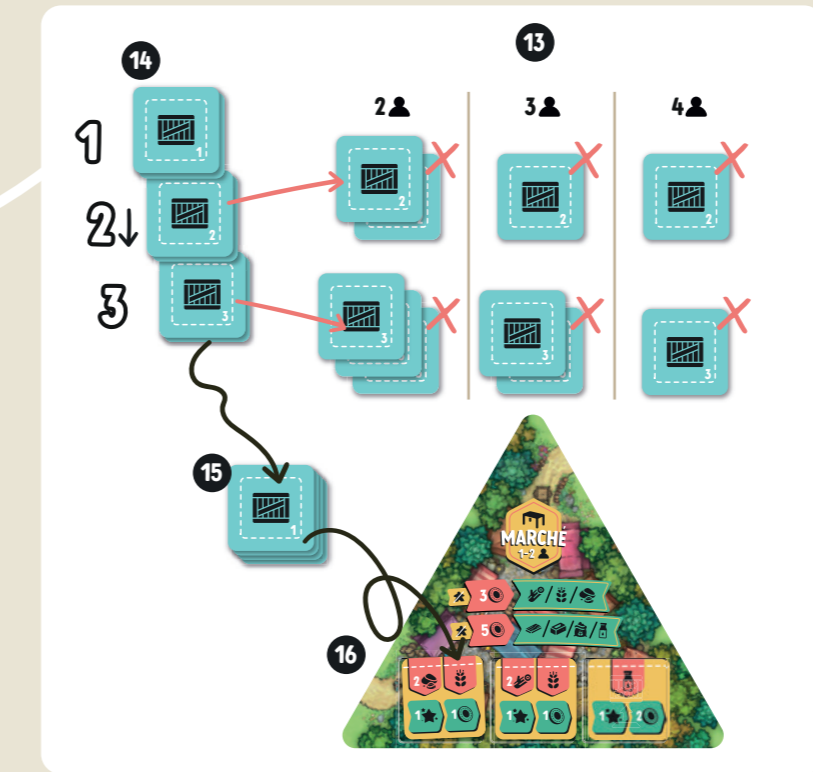
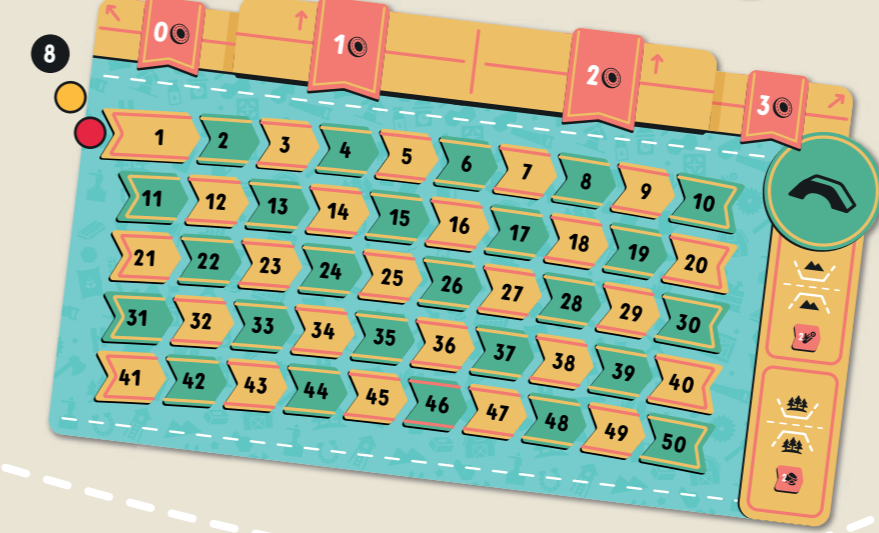
- Donnez à chaque personne tout le matériel de sa couleur, soit :
 - 8 ressources transformées (2 Bois d'œuvre, 2 Farines, 2 Lait et 2 Briques) composées d'une face imprimée en noir correspondant à la version standard et d'une face imprimée en blanc correspondant à la version de haute qualité.
 - 5 routes
 - 6 marqueurs ronds
 - 6 Drapeaux
 - 6 Ânes
 - 4 Villageois

Placez l'ensemble de ces composants devant vous. Cela correspond à votre réserve.

- Placez la tuile Église au centre de la table sur sa face 1-2 ou 3-4 en fonction du nombre de personnes jouant au jeu. Dans une partie à 3-4, placez 1 partie de l'Église dès le début du jeu. Dans une partie solo ou à 2, placez 2 parties de l'Église dès le début du jeu.
- Placez, toutes et tous, un de vos Villageois, couché, et un de vos Ânes sur la tuile Église. *Précision : Ne les placez pas sur les emplacements de livraison.*
- Prenez les tuiles Hameau. Elles sont repérables par le symbole présent au dos, sous leur nom. Il s'agit de l'Aire de bûcheronnage, la Carrière, la Ferme, le Marché, et l'Hôtel de ville. Placez-les adjacentes à la tuile Église de façon à connecter les segments de Voies imprimées ensemble comme illustré ci-contre. La tuile Marché est recto-verso et la face visible doit être adaptée au nombre de personnes (1-2 ou 3-4).
- Placez 2 Bois, 2 Pierres et 2 Blés respectivement sur l'Aire de bûcheronnage, la Carrière et la Ferme.
- Placez dans le sac en tissu les tuiles Village de départ. Elles sont repérables par le symbole présent au dos, sous leur nom.



MISE EN PLACE POUR 2 PERSONNES



- Triez les tuiles Village restantes à l'aide du symbole se trouvant au dos, sous leur nom, pour en faire 4 piles de 4 tuiles. Vous aurez ainsi 1 pile avec le symbole Bois d'œuvre, 1 avec le symbole Lait, 1 avec le symbole Brique et 1 avec le symbole Farine. Vous pouvez les placer dans leurs emplacements respectifs dans la boîte de jeu. Elles seront débloquées plus tard dans la partie.
- Placez le plateau de score d'un côté de l'aire de jeu, avec 1 marqueur rond de chaque personne sur l'espace vide avant la 1^{re} case de la piste.
- Piochez 4 tuiles Village du sac, et placez-les, au hasard, dans la zone des projets : 1 sur l'espace 0, 1 sur l'espace 1, 1 sur l'espace 2 et 1 sur l'espace 3, comme indiqué ci-contre.
- Déterminez au hasard la personne qui donnera le premier coup de masse dans la construction du village ! Elle reçoit alors le jeton Masse et commence la partie.
- Donnez 3 pièces à chaque personne.
 - Dans une partie à 4**, donnez 1 de plus aux 3^e et 4^e, dans le sens horaire du tour.
 - Dans une partie à 2 ou 3**, donnez 1 de plus à la personne qui jouera en dernière position, dans le sens horaire du tour.
- Placez les niveaux de maîtrise et les distinctions, visibles, près du plateau de score.
- Séparez les Commandes en 3 piles, face cachée, en fonction de leur niveau (le petit chiffre blanc écrit à leur dos). Puis, mélangez chaque pile séparément.
 - À 4**, enlevez au hasard une niveau 2 et une niveau 3.
 - À 3**, enlevez au hasard une niveau 2 et deux niveau 3.
 - À 2**, enlevez au hasard deux niveau 2 et trois niveau 3.
- Faites une pile, face cachée, en empilant les niveaux 2 sur les 3 puis les niveaux 1 sur les 2.
- Placez cette pile près de la tuile Marché.
- Révéléz les 3 premières Commandes de la pile et placez-les face visible sur les 3 espaces du Marché prévus à cet effet.

CONCEPTS GÉNÉRAUX

ANATOMIE DES TUILES

Dans Hamlet, vous agrandissez le Hameau en plaçant des tuiles les unes à côté des autres.

Une tuile ne peut être activée ou vous rapporter des ★ tant qu'elle est dans la zone de projets ou dans votre réserve.

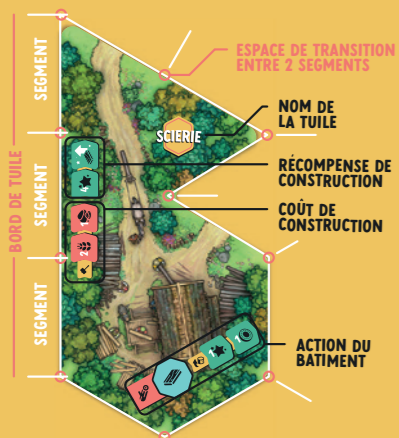
Quand vous la construisez et que vous la placez dans le Hameau, elle devient activable et peut vous rapporter des ★ en fin de partie.

LES SEGMENTS DE TUILES

Les bords de chaque tuile sont composés d'un ou plusieurs segments. Chaque segment mesure toujours la même longueur.

Il y a 3 types de segments : Voie, Forêt et Montagne.

Si le côté d'une tuile est composé de plusieurs segments, ils sont séparés par un espace.



ADJACENCE

Quand vous placez une tuile dans le Hameau, elle doit être adjacente par un segment complet à une autre tuile déjà présente dans le Hameau.

Attention :

- Les segments de Montagne et de Forêt peuvent être adjacents.

- Les segments de Voie ne peuvent être adjacents qu'à d'autres segments de Voie.

Précision : Une tuile doit être adjacente par au moins un segment à une tuile composant le Hameau.



LES POSSESSIONS

Les tuiles Village et les ☺ qui se trouvent dans votre réserve sont à vous.

Les tuiles qui composent le Hameau et les ressources qui s'y trouvent sont à tout le monde. C'est-à-dire que vous êtes libre d'utiliser l'action d'un Bâtiment que vous n'avez pas construit, et vous pouvez vous servir des ressources transformées disponibles même si elles ne sont pas de votre couleur.

Il existe une seule exception à ce partage : les lieux d'intérêt, marqués d'un symbole Drapeau 🚩, qui donneront des ★ en fin de partie à la personne ayant son marqueur Drapeau 🚩 dessus.

LES PIÈCES D'OR ☺

Elles vous permettent de faire des achats variés et également de marquer un peu de ★ en fin de partie. Les ☺ que vous possédez doivent être visibles de toutes et tous.

Et bien sûr, vous ne pouvez utiliser que vos ☺, pas celles des autres.

LES ROUTES

Il y a 3 types de routes : les Voies imprimées sur les segments de tuile, les Ponts et les Chemins.

Les routes vous indiquent où peuvent se déplacer les Travailleurs (Villageois et Ânes) et où les ressources peuvent être transportées.

Vous allez souvent construire des tuiles qui ne sont pas accessibles (sans segment de Voie connecté). Ces tuiles pourront être connectées ensuite par la construction de tuiles Village qui compléteront les Voies imprimées ou par la construction de Chemins ou de Ponts entre 2 tuiles.

Les tuiles qui ne sont pas reliées au réseau de routes qui conduit à la tuile Église sont dites **inaccessibles** et ne peuvent pas être activées par vos Villageois. Elles ne pourront généralement pas vous rapporter des ★ en fin de partie.

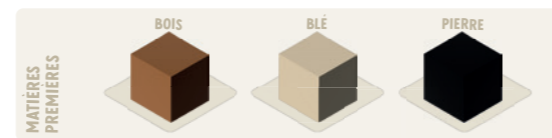
IMPORTANT : Quand un Pont ou un Chemin a été construit, tout le monde peut l'utiliser, peu importe sa couleur.

Précision : Les marqueurs de Ponts et Chemins sont limités. Une fois que vous avez utilisé tous vos marqueurs, vous ne pouvez plus en construire.

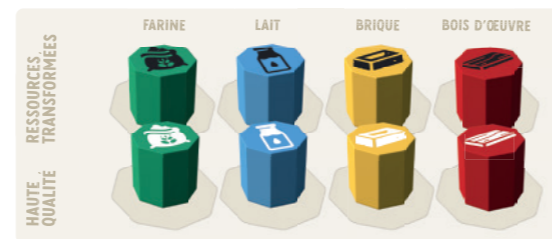
MATIÈRES PREMIÈRES, RESSOURCES STANDARDS ET DE HAUTE QUALITÉ

Les matières premières sont des ressources de base utilisables par tout le monde. Elles ne sont pas limitées.

Précision : Dans les rares cas où il devrait vous manquer des cubes de matières premières, vous pourrez utiliser un substitut.



Les ressources transformées sont créées à partir des matières premières. La personne qui est à l'origine de cette action utilisera une de ses ressources en plaçant face visible le symbole correspondant. De base, une ressource transformée est placée face imprimée en noir visible. Il s'agit d'une qualité standard.



Les ressources transformées de haute qualité ne peuvent être produites que par la personne qui possède le niveau de maîtrise approprié. Par exemple, la personne possédant la maîtrise Charpentier produit toujours des Bois d'œuvre de haute qualité. Pour indiquer qu'il s'agit d'une ressource de haute qualité, placez-le face imprimée en blanc visible.

Précisions :

- Les ressources transformées sont limitées. Chaque personne en possède 2 de chaque type et ne peut pas en fabriquer plus.

- Dès qu'une ressource transformée est consommée, elle est rendue à son ou sa propriétaire.



LES TRAVAILLEURS : VILLAGEOIS ET ÂNES

Il y a 2 types de Travailleurs dans le Hameau :

Les Villageois sont représentés par des meeples 🧑, et chaque personne pourra en avoir au maximum 4 en jeu.

Ils vous permettent d'activer les Bâtiments et de construire les tuiles Villages, les Chemins et les Ponts.

Ils se déplacent rapidement et librement dans tout le Hameau. Une action de déplacement leur permet d'atteindre n'importe quelle tuile accessible par la route.

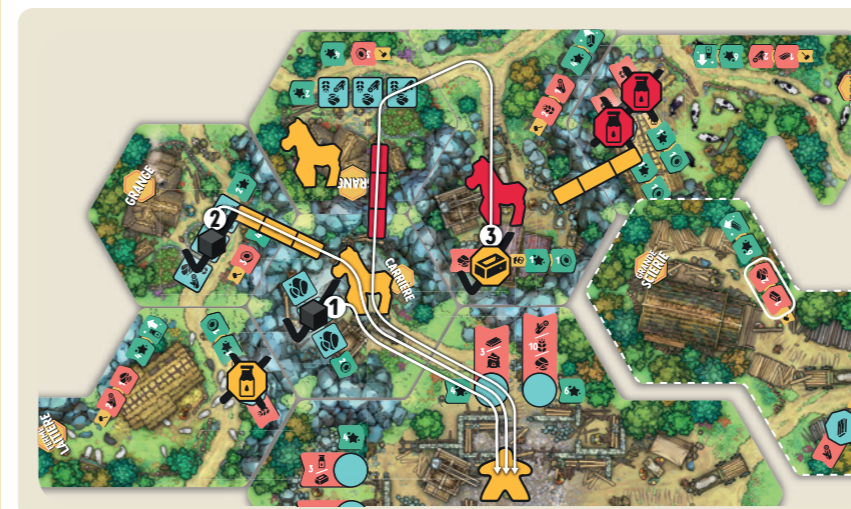
Les Ânes sont représentés par des meeples 🐎, et chaque personne peut en avoir au maximum 6 en jeu.

Ils se déplacent lentement et peuvent seulement se déplacer sur une tuile adjacente connectée par une route, une fois par tour.

TRANSPORTER ET CONSOMMER LES MATIÈRES PREMIÈRES/RESSOURCES

Pour réaliser vos actions de Villageois, il sera nécessaire de consommer des matières premières et des ressources transformées. Pour ce faire, ces dernières doivent être sur la même tuile que celle de votre Villageois qui entreprend l'action. Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir les transporter jusqu'à lui.

Précision : Leur ordre de transport et de consommation n'a pas d'importance.



Exemple : Le Villageois Jaune veut construire une Grande Scierie à côté de l'Église en construction. Il est donc placé sur la tuile de l'Église afin d'être adjacent à la tuile qu'il souhaite construire. (1) La Pierre dans la Grange peut être acheminée facilement par le système de transport du Hameau, car elle est sur une tuile adjacente à votre Villageois et connectée par une Voie. (2) La Pierre dans la Grange peut être déplacée sur une tuile adjacente connectée par un Pont où se trouve un Âne Jaune. Celui-ci l'envoie sur la tuile de l'Église. (3) Enfin, la Brique du Tailleur de Pierre peut être transportée sur une tuile adjacente connectée par une Voie où se trouve un Âne Jaune. Ce dernier déplace la ressource sur une tuile adjacente connectée par un Pont Rouge où se trouve un Âne Jaune qui l'envoie sur la tuile de l'Église. Ainsi le Villageois Jaune peut construire la Grande Scierie !

Autre exemple : Si le Villageois Jaune avait voulu livrer 3 Lait/Briques à l'Église à la place, cela n'aurait pas été possible, car il ne possède pas d'Âne sur les tuiles adjacentes connectées par un Pont.

Précision : Vous ne pouvez utiliser que des Ânes de votre couleur, mais toutes les routes sont utilisables, peu importe leur couleur.

LE SYSTÈME DE TRANSPORT DU HAMEAU

Le Hameau possède un système de transport basique permettant de déplacer n'importe quelle matière première/ressource vers une tuile adjacente connectée par une route.

Pour la déplacer plus loin, il faudra utiliser vos Ânes. Un Âne vous permet de déplacer une matière première/ressource présente sur sa tuile vers une tuile adjacente connectée par une route.

Vous pouvez ainsi utiliser le transport du Hameau puis réaliser une chaîne avec vos Ânes afin de déplacer la matière première/ressource jusqu'à la tuile où se trouve votre Villageois qui réalise l'action.

Précisions :

- Si vous ne pouvez pas transporter toutes les matières premières/ressources requises pour réaliser l'action, vous ne pouvez pas faire l'action.

- Il est interdit de transporter des matières premières/ressources que vous ne pouvez pas consommer immédiatement durant l'action en cours.

CONSOMMER

Presque toutes les actions que peuvent entreprendre vos Villageois nécessitent de consommer des matières premières/ressources. Après avoir transporté les matières premières/ressources demandées sur la tuile activée où se trouve votre Villageois, consommez-les et retirez-les du plateau.

Les matières premières retournent dans la réserve générale, et les ressources transformées retournent dans la réserve de leur propriétaire.

Particularités des ressources transformées :

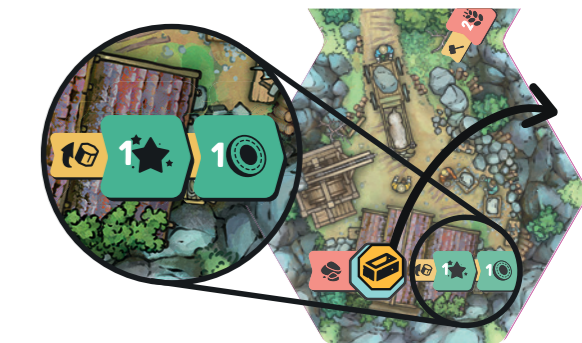
- Quand une version standard est consommée, la personne qui l'avait produite gagne immédiatement la récompense indiquée sur le Bâtiment ayant servi à sa transformation.

- Quand une version de haute qualité est consommée, la personne qui l'avait produite gagne deux fois la récompense indiquée sur le Bâtiment ayant servi à sa transformation.

Précisions :

- Si une personne consomme sa propre ressource transformée, elle gagne elle-même cette récompense et, elle peut immédiatement utiliser les ☺ gagnées pour faire des achats de ressources au Marché (cf. Marché, p. 9).

- Quand une matière première est consommée, comme il s'agit d'une ressource générique sans couleur d'appartenance à une personne, aucune récompense n'est obtenue.



NIVEAUX DE MAITRISE ET DISTINCTIONS

Le jeu vous propose 2 types d'objectifs à réaliser :

Les niveaux de maîtrise que vous obtenez en étant la première personne à construire une usine de transformation (Farine, Lait, Brique ou Bois d'œuvre) et un Pont/Chemin. Ils sont à placer devant vous et vous donnent une compétence particulière durant la partie ou des ★ en fin de partie.

Les distinctions qui sont décernées, en fin de partie, à la personne qui a été la meilleure dans un domaine précis. Elles vous rapportent des ★.



RÉSUMÉ DU JEU

Dans une partie de Hamlet, chaque personne va jouer l'une après l'autre, en commençant par celle détenant le jeton Masse, dans le sens horaire jusqu'à ce que l'Église soit construite. Une fois l'Église achevée, terminez le tour en cours pour que chaque personne ait joué le même nombre de tours. Puis, procédez au décompte final.

TOUR DE JEU

Au début de votre tour, relevez vos Villageois puis réalisez ces actions **dans n'importe quel ordre** :

• DÉPLACER VOS ÂNES

Vous pouvez bouger, 1 fois par tour, chacun de vos Ânes vers une tuile adjacente connectée par une route.

• RÉALISER DES ACTIONS AVEC VOS VILLAGEOIS

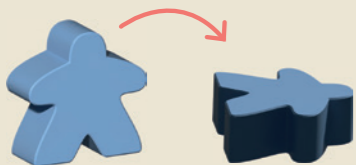
Chacun de vos Villageois peut réaliser 1 action par tour parmi :

- 1 Activer une tuile **Bâtiment** du Hameau si cette tuile est accessible (c'est-à-dire connectée au réseau de routes du Hameau qui conduit à la tuile Église).
- 2 Construire une tuile **Village** adjacente à une tuile présente dans le Hameau.
- 3 Construire une route pour connecter 2 tuiles adjacentes.
- 4 Mendier.

Quand vous souhaitez faire une action avec un Villageois, déplacez-le sur la tuile accessible correspondante.

En d'autres termes, un Villageois peut se déplacer sur n'importe quelle tuile accessible par une route reliant sa tuile de départ à sa tuile d'arrivée.

Une fois l'action réalisée, couchez le Villageois pour indiquer qu'il ne pourra pas agir de nouveau à ce tour.



Précisions :

- Une tuile **Bâtiment** inaccessible ne peut être activée par un Villageois.
- Si vous ne pouvez pas transporter les ressources ou dépenser les demandés par une action, vous ne pouvez pas la faire.

LES ACTIONS DES VILLAGEOIS

1. ACTIVER UN BÂTIMENT

Vous trouverez ci-après la description des actions présentes sur les tuiles **Bâtiment** de base du Hameau . Vous trouverez dans le glossaire la description des actions des tuiles **Bâtiment** que vous pourrez construire durant la partie.

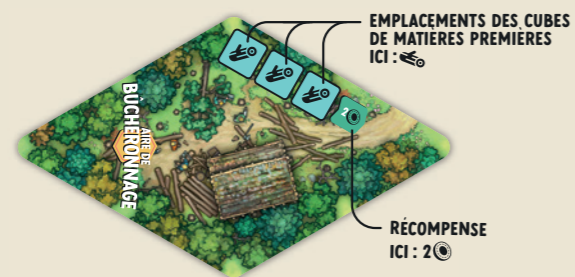
A. LES BÂTIMENTS DE PRODUCTION

Ils permettent de produire les matières premières (Bois , Blé et Pierre).

ACTIVER UNE PRODUCTION :

- 1 Vérifiez qu'il reste au moins un emplacement de cube libre sur la tuile.
- 2 Placez un de vos Villageois disponibles sur cette tuile **Bâtiment** si elle est accessible.
- 3 Ajoutez des cubes de la matière première adéquate jusqu'à ce que chaque emplacement en contienne un.
- 4 Gagnez la récompense correspondante.
- 5 Couchez votre Villageois sur la tuile **Bâtiment** activé.

Précision : S'il n'y a pas d'emplacement libre, vous ne pouvez pas faire l'action de production de cette tuile.



B. LES USINES

Elles permettent de transformer une matière première donnée en une version transformée.

UTILISER UNE USINE :

- 1 Vérifiez qu'il reste au moins un emplacement de ressource libre sur la tuile.
- 2 Placez un de vos Villageois disponibles sur cette tuile **Bâtiment** si elle est accessible.
- 3 Transportez les matières premières sur cette tuile pour les consommer.
- 4 Prenez la ressource transformée correspondante de votre réserve et placez-la sur l'emplacement libre, face imprimée en noir visible (qualité standard). Si vous possédez le niveau de maîtrise approprié placez la ressource face imprimée en blanc visible (haute qualité).

IMPORTANT : Cette ressource est disponible pour être utilisée dans une future action, par

vous ou une autre personne. Vous gagnerez la récompense que lorsqu'elle sera consommée.

- 5 Couchez votre Villageois sur la tuile **Bâtiment** activé.

Précisions :

- S'il n'y a pas d'emplacement libre, vous ne pouvez pas faire l'action de production de cette tuile.
- S'il y a 2 emplacements libres, vous pouvez créer 1 ou 2 ressources transformées correspondantes dans la même action.
- Si vous ne possédez plus de pion de la ressource transformée souhaitée dans votre réserve, vous ne pouvez pas faire l'action.



C. L'HÔTEL DE VILLE

Placer un Villageois sur l'Hôtel de ville vous permet, dans l'ordre, d'acheter une tuile **Village** disponible dans la zone de projets, puis d'engager de nouveaux Travailleurs. **Chacune de ces actions est optionnelle, mais leur ordre doit être respecté.**

Placez un de vos Villageois disponibles sur l'Hôtel de ville.

ACHETER UNE TUILE VILLAGE DANS LA ZONE DE PROJETS :

- 1 Vous devez avoir moins de 3 tuiles **Village** dans votre réserve personnelle.
- 2 Choisissez 1 des 4 tuiles **Village** disponibles et payez son coût éventuel en plaçant 1 sur chaque tuile précédant celle de votre choix.

Exemple : Prendre la tuile **Village** la plus à droite vous coûte 3 , car vous devez déposer 1 sur chaque tuile **Village** qui la précède, alors que prendre la tuile la plus à gauche est gratuit.

- 3 Placez la tuile dans votre réserve devant vous ainsi que les éventuelles qui étaient présentes dessus.
- 4 Faites glisser les tuiles vers la gauche pour combler l'emplacement vide.
- 5 Piochez une nouvelle tuile du sac et placez-la sur l'emplacement le plus à droite.
- 6 Si vous avez fini votre action, couchez votre Villageois sur la tuile **Hôtel de Ville**, sinon laissez-le debout et passez à l'action d'engagement des Travailleurs.

Précisions :

- Si vous possédez déjà 3 tuiles **Village** dans votre réserve, vous ne pouvez pas faire cette action.
- Vous ne pouvez acquérir qu'une tuile **Village** par action à l'Hôtel de ville.



ENGAGER DES TRAVAILLEURS :

- 1 Vous pouvez engager autant de nouveaux Travailleurs que vous le souhaitez tant que vous avez les pour les payer.
 - Le premier Villageois supplémentaire que vous engagez dans la partie vous coûte 5 , le second 7 et le troisième 9 . Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 Villageois en jeu, en comptant celui de départ.
 - Les Ânes coûtent 3 chacun, et vous ne pouvez pas avoir plus de 6 Ânes en jeu.
- 2 Placez les Villageois nouvellement engagés sur la tuile **Église** et couchez-les. Vous pourrez vous en servir lors de votre prochain tour. Placez les Ânes sur n'importe quelle tuile du Hameau accessible. Ils peuvent servir immédiatement durant ce tour.
- 3 Couchez votre Villageois sur la tuile **Hôtel de ville**.



Exemple : Vous activez l'Hôtel de ville. Vous décidez d'acheter une tuile de la zone de projets. Vous choisissez la 2^e tuile en partant de la gauche, qui possède déjà 2 sur elle. Vous posez 1 sur la tuile qui la précède, puis vous placez la tuile dans votre réserve et vous récupérez les 2 qui étaient déjà dessus. Vous avez donc 11 .

Vous poussez toutes les tuiles vers la gauche pour combler l'emplacement libre et vous ajoutez une nouvelle tuile du sac sur l'emplacement le plus à droite. Vous décidez d'engager des Travailleurs pour 10 :

- Vous avez déjà 2 Villageois en jeu, donc celui-ci vous coûte 7 et vous le placez couché sur la tuile **Église**.
- Vous achetez également un Âne pour 3 et vous le placez sur une tuile du Hameau accessible de l'Église.

D. LE MARCHÉ

Il s'agit d'un **Bâtiment** très important qui permet de répondre aux Commandes et d'acheter des ressources.

VALIDER LES COMMANDES DU MARCHÉ :

- 1 Placez un de vos Villageois disponibles sur la tuile **Marché**.
- 2 Choisissez une Commande parmi les 3 tuiles visibles.
- 3 Transportez les matières premières/ressources demandées par la Commande choisie.
- 4 Consommez les matières premières/ressources demandées et donnez les récompenses correspondantes aux propriétaires des ressources transformées utilisées.
- 5 Placez la Commande dans votre réserve personnelle et gagnez immédiatement les et les qu'elle vous accorde.
- 6 Placez sur l'emplacement libre la première Commande du haut de la pile. Si cette dernière est vide, continuez à jouer avec des emplacements vides.
- 7 Couchez votre Villageois sur la tuile **Marché**.



LES ACHATS :

Il s'agit d'une action réalisable n'importe quand durant votre tour et qui ne nécessite pas de placer un de vos Villageois sur la tuile **Marché**.

Dès que vous réalisez une action qui nécessite de consommer des matières premières/ressources, vous pouvez les acheter au **Marché**.

Le coût des ressources est inscrit sur la tuile **Marché** et vous pouvez en acheter autant que vos vous le permettent durant votre tour.

Les matières premières/ressources achetées ne sont pas physiquement représentées et elles ne peuvent pas être stockées. Elles doivent immédiatement pouvoir être déplacées – comme on le ferait avec un marqueur réel – par le système

de transport du Hameau et par vos Ânes jusqu'à la tuile où se trouve le Villageois qui réalise l'action en cours.

Précisions :

- Une ressource transformée achetée au **Marché** n'appartient à personne.
- Vous ne pouvez pas acheter des matières premières/ressources au **Marché** pour valider une Commande.

E. L'ÉGLISE

Réaliser des livraisons de ressources/ à l'Église vous permet d'en construire une partie. Il s'agit d'un projet complexe nécessitant plusieurs livraisons, chacune indiquée par un emplacement spécifique. Chacun de ces emplacements demande des ressources différentes et vous accorde une récompense particulière en .

L'Église est considérée achevée quand tous les emplacements de livraison ont été recouverts.

LIVRER À L'ÉGLISE :

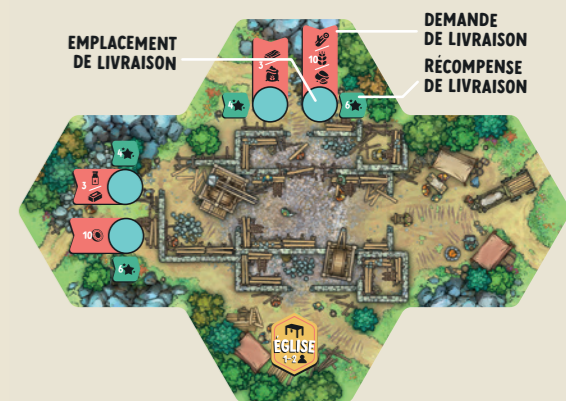
- 1 Placez un de vos Villageois disponibles sur un emplacement de livraison libre.
- 2 Transportez les ressources demandées et consommez-les une par une dans n'importe quel ordre.

Précision : Accordez immédiatement les récompenses adéquates aux personnes propriétaires des ressources transformées consommées. Les gagnées de cette façon peuvent être tout de suite investies en achat au **Marché** pour compléter la livraison en cours.

- 3 Marquez les correspondants à la livraison réalisée.
- 4 Placez un de vos marqueurs ronds sur l'emplacement de livraison complétée ainsi que la tuile qui représente la partie de l'Église correspondante pour indiquer l'avancement de l'édifice.
- 5 Couchez votre Villageois sur la tuile **Église**.


Un « / » signifie « ou ».

Par exemple, s'il vous est demandé 3 / vous pouvez livrer 3 Laits ou 3 Briques ou un mélange de 3 ressources Laits et Briques .








2. CONSTRUIRE UNE TUILE VILLAGE

- 1 Placez un de vos Villageois disponibles sur une tuile accessible possédant un segment (Montagne, Forêt, Voie) libre.
- 2 Choisissez la tuile Village de votre réserve que vous voulez construire.
- 3 Placez cette tuile en contact avec un segment de la tuile où se trouve votre Villageois. Vérifiez que les règles d'adjacence sont respectées (cf. Adjacence, p. 6).
- 4 Transportez les matières premières/ressources demandées et consommez-les une par une dans n'importe quel ordre.



Précision : Accordez immédiatement les récompenses adéquates aux personnes propriétaires des ressources transformées consommées. Les  gagnées de cette façon peuvent être tout de suite investies en achat au Marché pour compléter la construction en cours.

- 5 Gagnez les récompenses de construction indiquées sur la tuile construite.
- 6 Couchez votre Villageois sur la tuile où il est posé.



Cette icône  signifie que la personne qui construit la première usine d'un type (Farine , Lait , Brique  ou Bois d'œuvre ) prend immédiatement le niveau de maîtrise approprié. Puis elle place les tuiles Village additionnelles correspondantes dans le sac qui est ensuite mélangé.

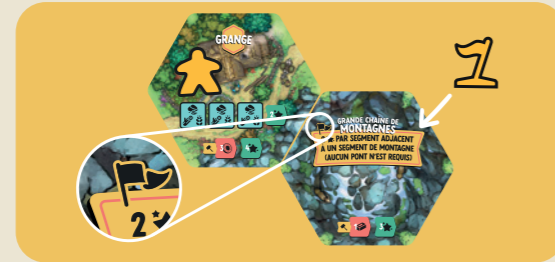


LES LIEUX D'INTÉRÊT :

Ils ont un symbole Drapeau  devant leur nom. La personne qui construit cette tuile y place immédiatement un de ses Drapeaux. Cela signifie qu'elle seule marquera les  correspondants.

Précisions :



- Un lieu d'intérêt ne vous rapportera des  que s'il est connecté au réseau de route du Hameau qui conduit à la tuile Église, sauf mention contraire sur la tuile.
- Les marqueurs Drapeau  ne sont pas limités. Si vous construisez un lieu d'intérêt et que vous n'avez plus de Drapeau à placer dessus, utilisez une pièce de substitution.



3. CONSTRUIRE UNE ROUTE

Quand une tuile Bâtiment est inaccessible par les Voies, vous pouvez construire une route pour qu'elle le devienne.

Les 2 types de routes constructibles sont :

- **les Ponts** : ils connectent deux segments de Montagne adjacents. Ils coûtent 2 Bois  à construire ;
- **les Chemins** : ils connectent deux segments de Forêt adjacents. Ils coûtent 2 Pierres  à construire.

Un rappel des coûts se trouve sur le plateau de score.

Les segments Forêt-Montagne adjacents représentent des Falaises. **Aucune route ne peut être construite sur une Falaise.**

CONSTRUIRE UNE ROUTE :

- 1 Placez un de vos Villageois disponibles sur la tuile accessible que vous voulez connecter à une tuile adjacente inaccessible.
- 2 Transportez les matières premières demandées sur la tuile où se trouve votre Villageois.
- 3 Placez un marqueur de route (Pont ou Chemin, en fonction) entre les 2 segments choisis de ces 2 tuiles adjacentes.
- 4 Couchez votre Villageois sur la tuile où il est posé.
- 5 Les 2 tuiles sont désormais considérées comme connectées par une route.

À ne pas oublier : s'il s'agit de la première route construite, récupérez le niveau de maîtrise Urbaniste.


Précisions :

- Vous ne pouvez pas construire une route entre 2 tuiles qui sont déjà directement connectées entre elles.
- Construire une route ne vous donne pas de récompenses immédiatement, mais en fin de partie.



Exemple : Le Chemin Jaune en haut de l'illustration est interdit, car la Grange et la Grande Scierie sont déjà connectées par une Voie. La route Jaune en bas de l'illustration est également interdite car, elle traverse une falaise. Le Pont Jaune à droite est valide.

4. MENDIER

Lorsque les 3 Bâtiments de production sont pleins de matières premières (la Ferme, la Carrière et l'Aire de bûcheronnage), il est possible de placer un de vos Villageois disponibles sur l'Église, hors des emplacements de livraison, et de le coucher pour gagner 1 .

FIN DU TOUR

Quand vous avez utilisé tous les Travailleurs souhaités, votre tour est fini. Couchez tous vos Villageois, si ce n'est pas déjà fait, et la personne suivante dans le sens horaire commence son tour.


L'ÉGLISE EST ACHÉVÉE




Une fois que tous les emplacements de livraison de la tuile Église sont recouverts, l'Église est achevée. Votre Hameau est désormais un Village et le jeu touche à sa fin. Finissez le tour de jeu en cours pour que chaque personne en ait joué le même nombre, puis passez au décompte final.

Précision : La dernière personne à jouer sera celle située à droite de la personne possédant le jeton Masse.

DÉCOMPTE FINAL


DISTINCTIONS


Donnez les distinctions aux personnes concernées qui marquent immédiatement les  mentionnés sur celles-ci.

En cas d'égalité, les  sont partagés, arrondis à l'inférieur. Dans le cas des livraisons à l'Église, les personnes en ayant le plus à égalité additionnent les  des distinctions Aumônier et Sacristain, et partagent les  entre elles, arrondis à l'inférieur.

- **Le Paysagiste** : à la personne qui détient le plus de lieux d'intérêt.
- **Le Marchand** : à la personne qui a validé le plus de Commandes du Marché.
- **L'Aumônier** : à la personne qui a fait le plus de livraisons à l'Église (comptez vos marqueurs ronds sur la tuile Église).
- **Le Sacristain** : à la personne qui est seconde en nombre de livraisons à l'Église.




LES LIEUX D'INTÉRÊT

Chaque personne marque les  indiqués sur les lieux d'intérêt qu'il a construits, indiqués par un Drapeau de sa couleur.


Important : Sauf mention contraire sur la tuile, un lieu d'intérêt doit être accessible, c'est-à-dire connecté au réseau de routes du Village qui conduit à la tuile Église pour vous rapporter des .



CHEMINS ET PONTS



Chaque personne marque 1  par Chemin et Pont de sa couleur construit dans le Village. Si vous avez le niveau de maîtrise Urbaniste, marquez 2  au lieu de 1  par Chemin et Pont de votre couleur construit dans le Village.

LA PLUS LONGUE ROUTE


Chaque personne compte le nombre de tuiles connectées par sa route la plus longue ne passant pas par la tuile Église, et composée d'au moins 1 Pont ou 1 Chemin à sa couleur. Marquez 2  par tuile constituant cette route.

Précision : comptez la tuile de départ et d'arrivée.

PIÈCES D'OR

Marquez 1  pour chaque groupe de 3  que vous possédez dans votre réserve.



VOTRE HAMEAU EST DÉSORMAIS UN VILLAGE !


La personne avec le plus de  remporte la partie. Elle a l'insigne honneur de pouvoir donner un nom au village, d'en faire une photo et de la partager sur les réseaux sociaux avec le #MyHamlet.


En cas d'égalité, la personne qui a réalisé le plus de livraisons à l'Église l'emporte.


Si l'égalité persiste, c'est la personne ayant le plus de tuiles de Commande qui l'emporte.




Si l'égalité persiste encore, fêtez votre victoire partagée en vous désaltérant.

Exemple de décompte pour les routes et les lieux d'intérêt : Rouge a construit 3 routes. Il marque 3 , 1  pour chaque route.

Jaune a construit 2 routes mais possède le niveau de maîtrise Urbaniste et marque 4 .

Rouge marque 12  pour sa route la plus longue ne passant pas par l'Église, car elle connecte : l'Étang, la Ferme laitière, une Grange, la Carrière, le Tailleur de pierre et enfin la Maréchalerie.

Tandis que Jaune marque 10 , car sa route connecte : la Maréchalerie, l'Étable, le Tailleur de pierre, la Ferme laitière et finalement, une Grange.

De plus, Rouge marque 3 , car il a connecté son Étang et Jaune 5  de plus donnés par sa Maréchalerie (1  de plus pour chaque tuile connectée dans sa route la plus longue ne passant pas par l'Église).

HAMLET

DONNEZ VIE À VOTRE VILLAGE !

CRÉDITS

AUTEUR : DAVID CHIRCO

DÉVELOPPEUR : JOHNATHAN HARRINGTON

MODE SOLO : NICK SHAW & DÁVID TURCZI

ILLUSTRATION : YUSUF ARTUN & SARA CAMPOS

GRAPHISME : ANDREW CACHIA

GRAPHISME ADDITIONNEL : CHRIS BORG

CONCEPTION DU LIVRET DE RÈGLES : ANDREW CACHIA & MARK

CASHA

RÉDACTION DU LIVRET DE RÈGLES : MIHÁLY VINCZE, JEFF FRAZER

TESTEURS/TESTEUSES : ALEXANDRE LIMOGES, CHARALAMPOS

APARTOGLOU, CHRISTIAN PALLER, CYPRIAN SALA, EVELINE

FOUBERT, HEIDI ZAMBRANO, JOE FARRELL, PAUL PORTANIER,

NINO TOZZI & CORY CUNNINGHAM.

REMERCIEMENTS : GORDON CALLEJA, EVELINE FOUBERT,

MARIANA ALMEIDA, SANDRA SANSEIGNE, SHERVIN ZADEH,

JACE RAVENSBURG, FRANK DE JONG, DÁVID TURCZI,

DAVID DIGBY ET UN GRAND MERCI À TOUS NOS SOUTIENS SUR

KICKSTARTER !

ADAPTATION FRANÇAISE PAR GRRRE GAMES

TRADUCTION : FLORIAN GRENIER

ADAPTATION GRAPHIQUE : VALÉRIANE HOLLEY

RELECTEUR-ICE-S : ARNYANKA, CAMILLE BONNARD



Copyright 2022
Mighty Boards.
Published by Mighty Boards.
All rights reserved.
www.mighty-boards.com



Copyright 2023
GRRRE Games International
Tous droits réservés.
www.grrre-games.com

GG-LOC002-VF

GLOSSAIRE DES TUILES

BÂTIMENTS DE PRODUCTION

La Ferme : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour compléter tous ses emplacements disponibles avec du Blé 🌾 afin de gagner 2 🟡.

La Carrière : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour compléter tous ses emplacements disponibles avec de la Pierre 🪨 afin de gagner 2 🟡.

L'Aire de bûcheronnage : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour compléter tous ses emplacements disponibles avec du Bois 🪵 afin de gagner 2 🟡.

La Grange : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour compléter tous ses emplacements disponibles avec les matières premières de votre choix (Blé 🌾, Pierre 🪨, et Bois 🪵) afin de gagner 2 ★ immédiatement.

LES RAFFINERIES

La Ferme laitière : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 Blé 🌾 en 1 Lait 🥛, si l'emplacement est libre.

L'Étable : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 ou 2 Blés 🌾 en 1 ou 2 Lait 🥛, en fonction du nombre d'emplacements libres.

Le Moulin à farine : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 Blé 🌾 en 1 Farine 🍞, si l'emplacement est libre.

Le Moulin à vent : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 ou 2 Blés 🌾 en 1 ou 2 Farines 🍞, en fonction du nombre d'emplacements libres.

La Scierie : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 Bois 🪵 en 1 Bois d'œuvre 🪚, si l'emplacement est libre.

La Grande Scierie : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 ou 2 Bois 🪵 en 1 ou 2 Bois d'œuvre 🪚, en fonction du nombre d'emplacements libres.

L'Atelier du Tailleur de pierre : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 Pierre 🪨 en 1 Brique 🧱, si l'emplacement est libre.

L'Atelier du Maître Tailleur de pierre : vous pouvez l'activer avec un de vos Villageois pour transformer 1 ou 2 Pierres 🪨 en 1 ou 2 Briques 🧱, en fonction du nombre d'emplacements libres.

RAPPEL :

Quand une ressource transformée de votre couleur est consommée, par n'importe quelle personne, vous gagnez 1 🟡 et 1 ★.

Si vous avez le niveau de maîtrise approprié (Meunier, Éleveur, Charpentier ou Maçon), vous devez placer les ressources transformées correspondantes que vous produisez avec leur face imprimée en blanc visible, car celles-ci sont de haute qualité. Dans ce cas-là, quand elles sont consommées, par n'importe quelle personne, vous gagnez 2 🟡 et 2 ★ pour chacune.

LIEUX D'INTÉRÊT 🏰

La Maréchalerie : lors du décompte final, marquez 3 ★ au lieu de 2 ★ pour chaque tuile connectée par votre plus longue route ne passant pas par l'Église.

Le Monument : marquez 2 ★ pour chaque segment de cette tuile adjacent à un segment identique (Forêt-Forêt, Montagne-Montagne, et Voie-Voie).

L'Avant-poste : marquez 1 ★ pour chaque tuile se trouvant sur la route la plus courte qui connecte votre Avant-poste à l'Église (en utilisant les routes de n'importe quelle personne). La tuile Avant-poste et la tuile Église sont comptées et rapportent donc chacune 1 ★.

L'Étang : marquez 3 ★ s'il est accessible, c'est-à-dire connecté par une route à l'Église (Chemin ou Pont en fonction des segments – Forêt ou Montagne – qui le constituent).

L'Autel : marquez 2 ★ pour chaque livraison à l'Église que vous avez réalisée durant la partie (comptez les marqueurs ronds de votre couleur présents sur la tuile Église).

Petite et Grande chaîne de Montagnes : en fonction de la tuile, marquez 1 ou 2 ★ pour chaque segment de Montagne en regard d'un segment de Montagne d'une tuile adjacente. Il n'y a pas besoin que la tuile soit accessible pour rapporter des ★.

Petite et Grande Forêt : en fonction de la tuile, marquez 1 ou 2 ★ pour chaque segment de Forêt en regard d'un segment de Forêt d'une tuile adjacente. Il n'y a pas besoin que la tuile soit accessible pour rapporter des ★.

La Place : marquez 3 ★ pour chaque segment de Voie connectée.

L'Écurie : marquez 2 ★ pour chaque Âne que vous possédez en jeu.

La Taverne : en plus du décompte normal (3 🟡 = 1 ★), marquez 1 ★ pour chaque 🟡 que vous possédez en fin de partie, pour un maximum de 8 ★.

L'Échoppe : marquez 1 ★ pour chaque Commande que vous avez réalisée.

L'Entrepôt : marquez 1 ★ supplémentaire pour chaque Pont ou Chemin que vous avez construit durant la partie.

