

H₂Olland

EN L'HONNEUR DES PAYS BAS

Quatre petits villages néerlandais situés sur les rives du Lac du Moulin à Vent sont complètement tombés dans la folie des tulipes ! Ce lac aux contours symétriques et d'un bleu profond avait été épargné des dernières tentatives de gagner de nouvelles terres. C'est pour cette raison que ce beau lac créé par l'homme n'a pas été transformé durant les 25 dernières années, les riverains pouvant en aménager et embellir les rives selon leurs propres idées. Ils avaient planté des arbres et des arbustes et construit des ponts, tout en veillant constamment à maintenir l'harmonie entre les villages. Tous les villageois aimaient leur lac. La plupart d'entre eux vivaient de la culture de tulipes et de légumes. Quand ils apprirent qu'ils allaient devoir renoncer à leur lac au nom du progrès économique, ils organisèrent de nombreuses réunions, dont ils ressortirent presque toujours fâchés. Il semblait ne pas y avoir de solution pour partager le lac de manière juste entre les villages. Les maires des quatre villages ne savaient plus que faire, et les discussions au sujet du beau Lac du Moulin à Vent ne faisaient que s'envenimer.

Après six réunions de villages toutes restées sans succès, Jan van Sandt, le maire de Neerwater, rentra chez lui, épuisé. Il devait renoncer au lac pour des champs de tulipes et ne savait plus que faire. Il s'assit à table avec sa famille et remarqua que l'appétit lui manquait. Il raconta alors à sa femme et à ses fils qu'il n'y avait pas de solution pour régler la querelle au sujet du lac. À ce moment là, son cadet Wouter lui suggéra d'organiser un concours pour décider du partage des nouvelles terres. Jan était consterné : organiser un concours ? Wouter s'expliqua : le village qui parviendra le mieux à assécher le lac et à planter des tulipes, gagnera ! Il conseilla en outre à son père d'attacher une importance particulière à ce que la région autour du Lac du Moulin à Vent reste particulièrement belle, même sans eau. Joop aima l'idée de son fils et lui promit que leur patrie deviendrait le plus bel endroit du monde. Entre-temps, l'appétit lui était revenu. Le concours serait une occasion idéale de tirer profit de la rivalité et de l'entêtement des quatre maires.

Le jour suivant, Jan se leva à six heures du matin et se rendit au lac. Grâce à sa forme parfaite, ce lac était fait pour le concours à venir. Celui-ci devait être juste et lier entre eux les quatre villages. Il présenta avec fierté et enthousiasme le concept aux trois autres maires. Eux aussi saluèrent cette idée avec joie et furent d'accord. On fonda donc une coopérative avant d'élire dans chaque village un chef de groupe. Il n'étonna personne que les maires aient finalement relevé ce défi eux-mêmes.

BUT DU JEU

En construisant des digues et des moulins à vent, on essaie d'assécher le lac pour gagner de nouvelles terres et y installer des champs. Avec les rentrées de la récolte, les joueurs peuvent acheter et planter de nouvelles tulipes. À la fin de la course aux tulipes, le joueur qui arrive à occuper les meilleurs champs de tulipes gagnera.

LE MATÉRIEL

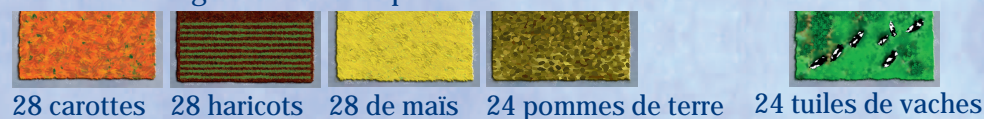


28 tuiles d'eau/terre

2 tuiles de terre individuelles

4 cartes de grange

108 tuiles de légumes des champs:



28 carottes

28 haricots

28 de maïs

24 pommes de terre

24 tuiles de vaches

84 tuiles de tulipes:



10 rouges

10 jaunes

12 oranges



18 roses

18 blanches

16 pourpres

6 moulins à vent par couleur

6 fermes par couleur

15 travailleurs par couleur

12 digues

4 bords

4 agrafes pour réunir

les éléments du plateau du jeu

les règles du jeu



12 cartes de temps



illustration 2

LES PRÉPARATIFS

Avec 3 ou 4 joueurs

Réunissez les 4 bords pour délimiter le plateau du jeu. Placez 4 tuiles de terre au milieu des tuiles d'eau pour former une île. Posez les 24 tuiles d'eau/terre restantes à l'intérieur des bords, face eau visible, pour former le lac (illustration 1).

Avec 2 joueurs

Réunissez les 2 bords pour délimiter le plateau du jeu et utilisez les deux tuiles de terre individuelles (illustration 2). Placez les tuiles d'eau/terre au milieu comme lac ; il n'y a pas d'île. Les joueurs se trouvent devant les ponts qui traversent les rivières.

Chaque joueur pose sa ferme et son moulin à vent aux endroits marqués à cet effet le plus proches d'eux, sur les rives opposées du lac. Les couleurs du plateau de jeu ne correspondent PAS aux couleurs des joueurs.

On nomme un joueur chef de la coopérative. Il prend en charge l'administration et le partage des tuiles.

La coopérative donne à chaque joueur le matériel suivant :

- 1 carte de grange dans la couleur du joueur. On place ses provisions sur cette carte. En outre, la carte indique les prix des tulipes, des vaches, des légumes, des digues, des moulins à vent et des fermes.
- 2 fermes et 2 moulins à vent dans la couleur du joueur. Chacun place une ferme et un moulin aux endroits indiqués sur le plateau du jeu et laisse les deux autres sur sa carte de grange pour construire plus tard.

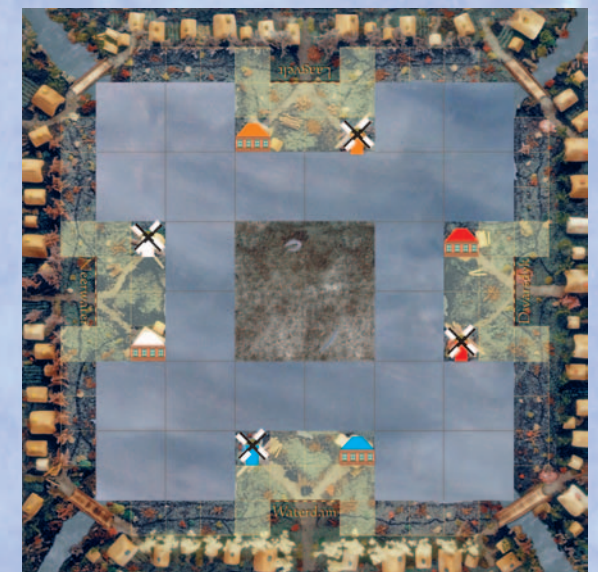


illustration 1

- une tuile de vaches, de maïs, de haricots, de carottes et de pommes de terre ainsi que 2 digues (à placer sur sa carte de grange)

Mélangez la pile de cartes de temps et placez-la à côté du plateau de jeu. Le joueur qui porte les chaussures les plus grandes commence le jeu et reçoit le sabot.

DÉROULEMENT DU JEU

- La partie se compose d'années qui sont subdivisées en quatre saisons : printemps, été, automne et hiver.
- Le premier joueur commence et ensuite on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur a passé son tour, il ne peut plus continuer à jouer pendant cette saison.
- Si tous les joueurs ont passé leur tour, la saison suivante commence.
- En printemps, les joueurs sèment leurs champs et construisent des fermes et des moulins à vent.
- En été, les joueurs construisent des digues et assèchent le lac.
- En automne, selon le temps qu'il fait, on fait la récolte de ses champs.
- En hiver, on fait ses affaires avec la coopérative.

LE PRINTEMPS

Les joueurs décident s'ils veulent construire une ferme ou un moulin à vent, ou encore placer une tuile de vaches, de légumes ou de tulipes. Chaque joueur ne peut placer qu'un seul élément par tour.

RÈGLES POUR PLACER DES TUILES ET DES BÂTIMENTS

Chaque joueur peut placer des fermes, des moulins à vent et des tuiles de sa grange en respectant les règles suivantes :

- On ne peut que construire ou cultiver la terre. Les tuiles de terre se composent de quatre cases.
- Les moulins à vent et les fermes n'occupent chacun qu'une seule case, tandis que les tuiles de vaches, de légumes et de tulipes en occupent deux.
- On ne peut placer ni de fermes ni de moulins à vent sur des tuiles de vaches, de légumes ou de tulipes.
- On peut placer des tuiles de vaches, de légumes ou de tulipes à cheval sur des tuiles de terre différentes, aussi longtemps qu'on respecte les autres règles.
- Seul le bord intérieur du plateau du jeu peut être utilisé pour construire et faire des cultures.
- Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les bâtiments et toutes les tuiles qui se trouvent dans sa grange.
- On peut construire une ferme partout sur la terre ferme, sauf si c'est dans la zone protégée d'un autre joueur (marquée d'une couleur claire dans les illustrations 1 et 2) ou sur une terre avoisinant une autre ferme. Sur l'île, on peut construire une ferme si on a déjà établi une connexion avec cette île.
- On peut placer un moulin à vent à côté d'une ferme ou à côté d'un autre moulin qui nous appartient.
- En outre, on peut placer un moulin à vent à côté d'une tuile de vaches ou de légumes si cette tuile est reliée à une ferme ou à un moulin qui nous appartient.
- On peut construire un moulin à côté d'un champ de tulipes sur lequel se trouve un travailleur de sa propre couleur («les travailleurs»: voir ci-dessous).
- Il est interdit de construire des moulins dans les zones protégées des autres joueurs.



- Sur quelques tuiles de terre se trouve de la terre infertile sur laquelle on ne peut ni construire des bâtiments ni planter des légumes, des tulipes ou installer des vaches. Mais on peut y construire des bâtiments.
- Les tuiles de vaches doivent être placées directement à côté d'une propre ferme à laquelle elles appartiennent.

- On ne peut placer qu'une seule tuile de vaches par ferme. Deux fermes de couleurs différentes peuvent se partager la même tuile de vaches.
- Les tuiles de légumes peuvent être placées à côté de chaque ferme et de chaque moulin de sa propre couleur.

- Des bâtiments et des champs situés directement à côté d'un pont sont considérés comme accolés à des bâtiments et des champs situés directement de l'autre côté du pont. Un joueur peut donc continuer à construire et à faire ses cultures de l'autre côté du pont selon les règles.
- On peut placer des champs de tulipes à côté de ses propres fermes et moulins.
- On peut cultiver des champs de tulipes à côté de tuiles de vaches ou de légumes situées à côté des fermes ou des moulins du même joueur.



illustration 3a

3b

3c

Ce printemps-ci, joueur Rouge a déjà placé un champ de haricots et un champ de tulipes à côté de sa ferme et de sa tuile de vaches (3a). Il ne peut pas placer la tuile de tulipes pourpres horizontalement à côté du champ de tulipes blanches, mais seulement verticalement, parce qu'autrement, il n'y aurait pas de connexion directe avec une ferme (ou avec un champ de légumes ou de vaches) (3b). Il ne peut pas placer le champ de maïs à côté de tuiles de vaches ni de haricots, parce qu'autrement, il n'y aurait pas de connexion à la ferme (ou un moulin à vent) du joueur. Rouge décide de construire un moulin à vent au tour suivant pour agrandir ses terres (3c).

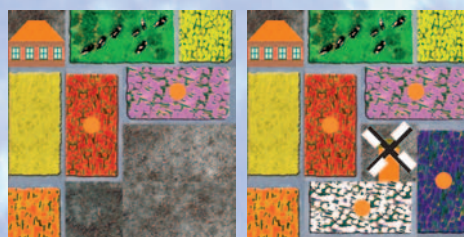


illustration 4

Orange veut placer plus de tuiles de tulipes, mais doit d'abord construire une ferme ou un moulin à vent à côté de ses champs. En hiver, il décide d'acheter un moulin à vent. Quand c'est son tour en printemps, il construit son moulin à vent et place un champ de tulipes blanches et un autre de tulipes pourpres à côté de son moulin. Ensuite, il place un travailleur de sa couleur dans chacun de ces deux champs de tulipes.

LE CHEMIN DE TULIPES



Pour chaque moulin à vent qu'un joueur construit, celui-ci peut avancer d'une couleur sur son chemin de tulipes indiqué sur sa carte de grange. Le nombre de moulins placés sur le plateau du jeu correspond donc à sa position sur le chemin de tulipes. Exemple : si le joueur possède 3 moulins à vent, il peut acheter et planter des tulipes rouges, jaune et oranges.

LES TRAVAILLEURS

Si un joueur place un champ de tulipes, il reçoit de la coopérative un travailleur en récompense et place immédiatement son travailleur sur cette tuile. Les travailleurs s'occupent des champs jusqu'à la fin de la partie et participent ensuite à la course aux tulipes. Plus on possède de travailleurs, plus on aura de chances de gagner la course aux tulipes !

L'ÉTÉ

Les joueurs construisent leurs digues pour que leurs moulins à vent puissent ensuite assécher des régions d'eau. En procédant ainsi, on peut gagner de nouvelles terres.

CONSTRUIRE DES DIGUES

À tour de rôle, chaque joueur peut placer une digue.

- On place les digues entre deux tuiles d'eau, posées au bord de chacune d'elle.
- Les digues peuvent partir de chaque bord du lac.
- Les joueurs peuvent rallonger n'importe quelle digue.

Les joueurs peuvent coopérer pour gagner de plus grandes parcelles de terre. Si un joueur n'a plus de digues ou qu'il ne veut plus en construire, son tour est fini. Les autres joueurs continuent à placer des digues jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus ou qu'ils ne veuillent plus en placer. Ensuite, la conquête des terrains commence.

DE NOUVELLES TERRES

On peut mettre à sec des zones qui se composent d'une ou de plusieurs tuiles d'eau si les conditions suivantes sont remplies :

- L'eau doit être complètement entourée de terre ou de digues ou d'une combinaison de digues et de terre.
- La zone d'eau se compose de 4 tuiles d'eau au maximum.
- Directement à côté de chaque tuile d'eau de cette zone d'eau, doit se trouver au moins un moulin à vent. S'il n'y a qu'une connexion diagonale à ce moulin, il n'est pas possible de conquérir cette terre.
- Un moulin à vent ne peut mettre à sec qu'une seule tuile d'eau par été.
- Si la zone d'eau et le moulin à vent remplissent les conditions, le joueur n'a pas le droit de refuser d'assécher le terrain.
- Quand on retourne une tuile d'eau, on restitue à la coopérative les digues qui se trouvaient dessus.

Le premier joueur commence et décide où il veut gagner du terrain. Il doit choisir une zone où il possède au moins un moulin à vent. La zone choisie est toute de suite mise à sec par tous les joueurs intéressés.

À tour de rôle, chaque joueur dont un moulin à vent touche cette zone d'eau retourne la tuile d'eau directement avoisinante : on voit maintenant la face « terre ». Si la tuile de terre indique qu'il s'agit d'une terre infertile sur laquelle on ne peut ni construire ni faire de cultures, le joueur qui a retourné cette tuile peut l'orienter selon son choix. Ensuite, la conquête de terre est finie dans cette zone.

Si on veut mettre d'autres zones d'eau à sec, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) choisit une nouvelle zone à côté de laquelle il possède au moins un moulin à vent. On continue jusqu'à ce que toutes les zones d'eau qui remplissent les conditions soient asséchées (illustration 5).

Remarque: si plusieurs moulins à vent bordent la même tuile d'eau, l'ordre du jeu détermine qui retourne cette tuile (illustration 6).

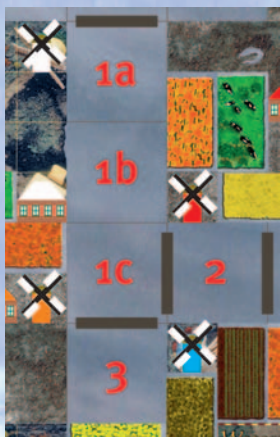


illustration 5

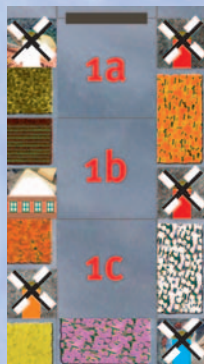
C'est l'été, et Blanc est le premier joueur. Toutes les zones d'eau remplissent les conditions pour l'assèchement. Blanc décide de mettre à sec la zone d'eau 1, parce qu'il possède un moulin à vent à cet endroit. Rouge et Orange n'ont pas le choix ils doivent aussi gagner de nouvelles terres dans cette zone-là. Blanc retourne la tuile d'eau 1 sur sa face de terre, Rouge met à sec la tuile 1 b et Orange 1 c. Maintenant, cette zone d'eau est complètement asséchée. Ensuite, c'est le tour du joueur Orange qui n'a plus d'autre zone d'eau à assécher. Rouge ne peut pas mettre à sec la zone d'eau 2, parce que son moulin à vent a déjà participé à l'assèchement de la zone d'eau 1 cette année. Le joueur suivant, c'est Bleu. Il décide de mettre à sec la zone d'eau 2. Avec le même moulin à vent, il pourra assécher la tuile d'eau 3 l'année suivante.

illustratiOn 6

Cet été, la zone d'eau 1 va être asséchée. Il y a quatre moulins à vent, mais il en faut seulement trois. Rouge est le premier joueur et décide de retourner la tuile d'eau 1a. Bleu n'a pas de moulin à vent avoisinant cette zone d'eau. Blanc ne peut pas retourner de tuile, car Rouge a déjà retourné la seule tuile qui avoisine son moulin à vent (1a). Orange assèche la tuile d'eau 1c.

Finalement, Rouge retourne la dernière tuile de cette zone (1b). Le joueur Rouge reçoit deux tuiles de tulipes de la coopérative, comme deux de ses moulins à vent ont participé à la conquête de la terre.

Orange et Blanc reçoivent chacun un champ de tulipes. Les sortes de tuiles de tulipes que les joueurs reçoivent dépendent de leur avancement sur le chemin de tulipes - et celui-ci correspond au nombre des moulins à vent qu'ils ont sur le plateau du jeu. Attention: Blanc reçoit une tuile de tulipes bien qu'il n'ait pas retourné de tuile d'eau.



RÉCOMPENSE POUR LA CONQUÊTE DE TERRE

Pour chaque moulin à vent ayant participé à l'assèchement, le propriétaire de ce moulin reçoit en récompense de la coopérative une tuile de tulipes de la « meilleure » couleur qu'il a atteinte sur son chemin de tulipes. (Celle-ci est aussi indiquée par le nombre de moulins à vent que le joueur a déjà placés.) Mais on peut aussi choisir des tulipes de couleurs «inférieures».

Exemple: deux moulins à vent de Rouge ont participé à l'assèchement d'une zone d'eau composée de trois tuiles. Comme Rouge possède quatre moulins sur le plateau du jeu, il peut prendre deux champs de tulipes roses. Mais il pourrait aussi choisir un champ de tulipes roses et un autre de tulipes rouges.

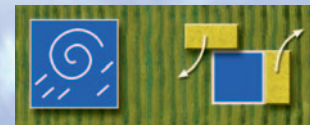
L'AUTOMNE

Les cartes de temps avec leurs influences s'appliquent à tous les joueurs. Les joueurs récoltent leurs légumes (mais pas les tulipes), qui sont reliés à leurs fermes et moulins.



LES CARTES DE TEMPS

Avant la récolte, on retourne la première carte de temps et le temps exerce son influence sur le jeu.



L'inondation: tous les légumes indiqués sur la carte d'inondation se trouvant à côté de tuiles d'eau sont éliminés et restitués à la coopérative. Les légumes qui se trouvent dans la zone de six cases située devant le village d'un joueur sont épargnés. L'élimination de tuiles à la suite d'une inondation libère de nouveaux terrains cultivables au printemps suivant.



La sécheresse: le premier joueur et ensuite chaque joueur à tour de rôle peut retourner une tuile d'eau - même si celle-ci n'est pas accolée à un moulin à vent. Mais la coopérative ne donne PAS de tuiles de tulipes en récompense.



La pourriture et les maladies: cette action a des conséquences immédiates sur les provisions dans la grange de chaque joueur. Les joueurs perdent leurs provisions à cause du gel, de la pourriture et des maladies. Chaque joueur doit restituer à la coopérative toutes les tuiles de la sorte indiquée qui se trouvent dans sa grange.

LA RÉCOLTE

Après que le temps a exercé son influence, les joueurs font la récolte. La partie inférieure des cartes de temps indique quelle influence le temps exerce sur la récolte des joueurs. Exemple : si la carte indique «+ 1 carotte», les joueurs vérifient après la récolte s'ils ont reçu des carottes. Si c'est le cas, ils reçoivent de la coopérative une tuile de carottes supplémentaire. Si la carte indique «-1 haricot», chaque joueur qui a récolté des haricots doit restituer une tuile de haricots à la coopérative.

- Pour chaque tuile sur laquelle on peut faire la récolte, on reçoit une tuile identique de la coopérative en récompense. Un joueur peut faire sa récolte sur chaque tuile de légumes et de vaches qui avoisine une ferme ou un moulin à vent de sa couleur (illustration 7). Si le champ se trouve entre deux bâtiments de la même couleur, on ne peut récolter qu'une seule fois.
- Plusieurs joueurs peuvent récolter sur le même champ si tous les deux possèdent une ferme ou un moulin qui touche à cette tuile (deux propriétaires peuvent cultiver un champ plus efficacement).
- On peut récolter sur des tuiles de légumes situées de l'autre côté d'un pont, car le pont fonctionne comme connexion aux fermes et moulins situés directement à l'autre bout du pont.
- On ne fait pas de récolte sur des champs de tulipes.
- On place les tuiles qu'on reçoit de la coopérative dans sa grange pour pouvoir les utiliser plus tard.



illustration 7

Blanc peut faire la récolte des champs 1 et 2. Orange récolte les champs 2, 3 et 4. Rouge peut faire la récolte du champ 5. On ne récolte pas les champs de tulipes.



illustration 8

On élimine les deux champs marqués d'un X, parce que deux joueurs différents les ont tous les deux récoltés.

REMARQUE: si on a retourné la dernière tuile d'eau pendant l'été précédent et que le lac est complètement asséché, ou si la sixième carte de temps (dans la partie à deux : la quatrième carte de temps) est retournée, la partie continue avec les préparatifs de la course aux tulipes et l'hiver, qui devrait normalement suivre l'automne, n'a pas lieu.

L'HIVER

Les joueurs échangent leurs tuiles de vaches et de légumes avec la coopérative et lui restituent ensuite toutes les tuiles qui excèdent le maximum total de 5.

NÉGOCIER AVEC LA COOPÉRATIVE

Le premier joueur commence, et ensuite chacun négocie à tour de rôle avec la coopérative pour se procurer des bâtiments ou des tuiles dont il aura probablement besoin pour l'année suivante. Les valeurs d'échange sont indiquées sur la carte de grange. On peut acheter des tuiles de tulipes dont la couleur correspond à la couleur qu'on a déjà atteinte sur son chemin de tulipes – ou des tulipes d'une valeur inférieure. Chaque joueur doit réaliser toutes ses opérations d'échange en un seul tour et place ensuite ses nouvelles acquisitions dans sa grange jusqu'à ce qu'il en ait de nouveau besoin.

Prix des tulipes:

Tulipe rouge: 1 maïs

Tulipe jaune: 1 pomme de terre

Tulipe orange: 1 maïs + 1 haricot

Tulipe rose: 1 pomme de terre + 1 carotte

Tulipe blanche: 1 vache + 1 maïs + 1 haricot

Tulipe pourpre: 1 vache + 1 pomme de terre + 1 carotte



Prix des éléments de construction:

Digue: 1 pomme de terre

Moulin à vent: 1 vache + 1 haricot + 1 carotte

Ferme: 1 vache + 1 maïs + 1 pomme de terre



D'autres échanges possibles:

- On peut échanger trois légumes identiques contre un autre légume quelconque (exception : des vaches).
- On peut échanger un haricot, une carotte, un maïs et une pomme de terre, le tout contre une vache.
- On peut échanger une vache contre un légume quelconque (mais pas contre des tulipes!).
- On ne peut pas échanger de tulipes.

LIMITATIONS DES STOCKS

À la fin de l'hiver, un joueur ne doit pas avoir plus de cinq tuiles au total (de vaches, de légumes ou de tulipes) dans sa grange. S'il a des tuiles en excédent, il doit les restituer à la coopérative. Pour les fermes, moulins à vent et digues, il n'y a pas de limitation.

FIN DE L'ANNÉE

Après que le dernier joueur a restitué ses tuiles excédentaires à la coopérative, on fait passer le sabot au voisin de gauche du premier joueur. Une nouvelle année commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie est finie au moment où le lac est complètement asséché ou après 6 ans (4 ans dans la partie à deux) – selon lequel de ces événements se produit le plus tôt. Après la dernière récolte, on continue avec la phase finale du jeu : la course aux tulipes.

LA COURSE AUX TULIPES

Après la dernière récolte, les joueurs échangent toutes les tuiles de vaches et de légumes qu'ils ont dans leur grange contre des moulins à vent et des tulipes uniquement. À la fin de ce tour, ils ne doivent plus posséder aucune tuile de vaches, de maïs, de haricots, de carottes ni de pommes de terre dans leur grange. On ne peut plus acheter de fermes, mais si un joueur possède encore une ferme d'une année précédente, il peut encore la construire. La limitation à cinq tuiles ne vaut pas dans cette phase, parce que les joueurs placeront leurs tuiles de tulipes immédiatement après.

Pour avoir plus de terre à disposition, on élimine maintenant du plateau du jeu toutes les tuiles de vaches, de maïs, de haricots, de carottes et de pommes de terre sur lesquels deux ou plusieurs joueurs ont fait la récolte. À tour de rôle, on place toutes les tulipes, toutes les fermes et tous les moulins qui se trouvent dans les granges des joueurs selon les règles correspondantes. On continue jusqu'à ce que le dernier bâtiment et la dernière tuile soient placés ou que personne ne puisse en placer d'autres. Ensuite, on retire les travailleurs des champs de tulipes et les pose devant les villages de leur propriétaire.

Maintenant, tous les champs de tulipes sont en fleurs et la course peut commencer! Les règles du concours statuent que les joueurs peuvent faire la récolte sur tous les champs de tulipes que leurs travailleurs peuvent occuper pendant la course (ill. 9).

- Le joueur qui a retourné la dernière tuile d'eau commence la partie en plaçant un de ses travailleurs directement à côté (pas diagonalement) d'un moulin à vent quelconque de sa couleur.
- Les travailleurs doivent contourner les fermes et les moulins.
- À tour de rôle, tous les joueurs placent leur travailleur.
- Chaque nouveau travailleur qui entre en course doit être placé ou juste à côté soit d'un moulin à vent de la couleur du joueur, soit d'un autre travailleur de la même couleur qui se trouve déjà sur le plateau du jeu.
- Pendant la course, sur chaque tuile de vache, de légumes et de tulipes ne peut se trouver qu'un seul travailleur.
- On ne peut pas placer de travailleur sur de la terre infertile (à cause de la glaise, ils travailleraient trop lentement!).
- Si un travailleur se trouve déjà dans un champ d'un côté d'un pont, on peut en placer un autre de l'autre côté du pont.

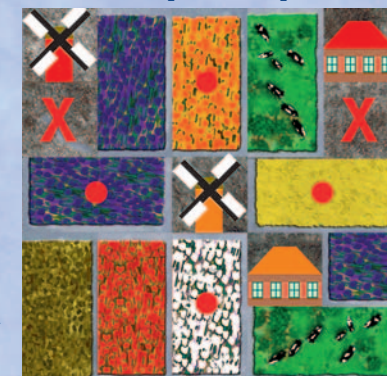


illustration 9

À son premier tour pendant la course aux tulipes, Orange peut placer un travailleur à côté d'un de ses moulins à vent, c'est-à-dire à côté d'un des champs marqués d'un point rouge. Au tour suivant, il peut placer son deuxième travailleur dans un champ quelconque encore libre qui touche à la tuile choisie pendant son tour antérieur, ou placer un travailleur à côté du même ou d'un autre moulin à vent de sa couleur. Personne ne peut occuper la terre infertile marquée d'un X.

La course aux tulipes continue jusqu'à ce que personne ne possède plus ou ne puisse plus placer de travailleur, ou que tous les champs de tulipes soient occupés.

Maintenant, la partie est finie, et l'évaluation commence!

- 1 point pour chaque champ de tulipes rouges qu'occupe un travailleur de sa couleur.
- 2 points pour chaque champ de tulipes jaunes qu'occupe un travailleur de sa couleur.
- 3 points pour chaque champ de tulipes orange qu'occupe un travailleur de sa couleur.
- 4 points pour chaque champ de tulipes roses qu'occupe un travailleur de sa couleur.
- 5 points pour chaque champ de tulipes blanches qu'occupe un travailleur de sa couleur.
- 6 points pour chaque champ de tulipes pourpres qu'occupe un travailleur de sa couleur.

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.