



Vase Sacrée

« Le Grand Marais »

Vous avez une question particulière, un point de règle ne vous paraît pas clair, vous avez trouvé une erreur, alors n'hésitez pas à prendre **contact**.

Mea culpa :

Un bug a vu le jour page 07 dans l'acte 4 « Protection ». Dans la dernière phrase du dernier paragraphe (mise au point), devant heure, il faut lire : **une demi**-heure.

Pour l'entracte 3 « environnement », celle dont les tuiles ont un petit trèfle dans le coin, il est dit pour la tuile pollution qu'il faut poser des pions noirs fournis avec l'extension et vous les avez vainement cherchés. Voici l'explication due à une erreur de jeunesse.

A l'origine les extensions étaient prévues sortir séparément du jeu. Cela n'a pas été le cas et les pions en ont été oubliés.

Il va donc falloir que vous partiez à la recherche de pions dans d'autres jeux en votre possession ou, par défaut, que vous découpiez une trentaine de morceaux de carton ou de papier d'environ un centimètre carré. Vous aurez ainsi le privilège d'avoir votre **pollution propre** (Comme quoi tout est possible !!).

Autre erreur, Les tuiles « garde-chasse », « braconnier » et « garde pêche » ont été mélangées. Par rapport aux trois illustrations, l'ordre des textes est normalement : « garde pêche », « garde-chasse » et enfin « braconnier ».

J'espère me faire pardonner pour ces erreurs avec la rubrique bonus et en vous présentant toutes mes excuses !!!

13 juillet 2009 :

Un autre problème a vu le jour. Dans certaines boîtes, une planche de tuiles est mal prédécoupée et engendre une gêne en jouant.

La solution a été trouvée, j'ai la planche fraîchement réimprimée à la maison. Il vous suffit de m'en faire la demande et je vous l'envoie gracieusement.

Le tableau suivant qui va vous permettre de mieux comprendre comment on marque les points est de Claire L.

LE GRAND MARAIS : points

Acte 1 : "Assainissement" (1007)

	si complet <u>raccordé au village</u>	si complet <u>avec le voisin</u> (raccordé au village par au moins l'un ou l'autre voisin)	si complet mais <u>pas</u> par le voisin pour être raccordé au village	si complet mais <u>pas</u> raccordé au village	
Mare à grenouilles (avec 1 ou 2 grenouilles)	/	avec 1 grenouille : + 2 pts. (pour celui qui a la grenouille de son côté) avec 2 grenouilles : + 2 pts. (chacun)	/	/	+ 2 pts.
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	/	+ 1 pt. (par pêcherie)	+ 1 pt. (par pêcherie)	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	/	+ 1 pt. (par roselière)	+ 1 pt. (par roselière)	/
Jardin	+ 2 pts. (par morceau de jardin)	+ 2 pts. (par morceau de jardin) (chacun compte les points de son territoire)	+ 1 pt. (par jardin)	+ 1 pt. (par jardin)	/
Terrée	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	+ 2 pts. (par morceau de terrée) (chacun compte les points de son territoire)	+ 1 pt. (par terrée)	+ 1 pt. (par terrée)	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant (chacun compte les points de son territoire)	+ 1 pt. (par prairie)	0 pt. (par prairie)	/
Vasière	/	/	/	/	- 1 pt. (par "trou")

- * **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.
 - si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).
 - si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.

Acte 2 : "Colonisation" (1134)

	si complet <u>raccordé à l'abbaye</u>	si complet <u>avec le voisin</u> (raccordé à l'abbaye par au moins l'un ou l'autre voisin)	si complet mais <u>pas</u> par le voisin pour être raccordé à l'abbaye	si complet mais <u>pas</u> raccordé à l'abbaye	
Mare à grenouilles (avec 1 ou 2 grenouilles)	/	avec 1 grenouille : + 2 pts. (pour celui qui a la grenouille de son côté) avec 2 grenouilles : + 2 pts. (chacun)	/	/	+ 2 pts.
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	/	+ 1 pt. (par pêcherie)	+ 1 pt. (par pêcherie)	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	/	+ 1 pt. (par roselière)	+ 1 pt. (par roselière)	/
Jardin	+ 2 pts. (par morceau de jardin)	+ 2 pts. (par morceau de jardin) (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par jardin)	+ 1 pt. (par jardin)	/
Terrée	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	+ 2 pts. (par morceau de terrée) (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par terrée)	+ 1 pt. (par terrée)	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par prairie)	0 pt. (par prairie)	/
Village	<i>voir tableau ci-dessous</i>	/	+ 1 pt. (quelle que soit sa position)	+ 1 pt. (quelle que soit sa position)	/
Vasière	/	/	/	/	- 1 pt. (par "trou")

* **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.

- si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).

- si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.

Acte 2 : "Colonisation" (1134) suite

Village : → tuile village complètement entourée de tuiles
ou au contact du bord et entourée de tuiles

X	X	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.
X	X	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.
+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.
+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 10 pts.	+ 10 pts.
+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 7 pts.	+ 10 pts.	+ 20 pts.

→ tuile village pas complètement entourée de tuiles

X	X	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.
X	X	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.
+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.
+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 4 pts.	+ 4 pts.
+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 2 pts.	+ 4 pts.	+ 10 pts.

Acte 3 : "Alliance" (1240)

	si complet <u>raccordé à l'abbaye</u>	si complet <u>avec le voisin</u> (raccordé à l'abbaye par au moins l'un ou l'autre voisin)	si complet mais <u>pas par le voisin</u> pour être raccordé à l'abbaye	si complet mais <u>pas raccordé à l'abbaye</u>	
Mare à grenouilles (avec 1 ou 2 grenouilles)	/	avec 1 grenouille : + 2 pts. (pour celui qui a la grenouille de son côté) avec 2 grenouilles : + 2 pts. (chacun)	/	/	+ 2 pts.
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	/	+ 1 pt. (par pêcherie)	+ 1 pt. (par pêcherie)	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	/	+ 1 pt. (par roselière)	+ 1 pt. (par roselière)	/
Jardin	+ 2 pts. (par morceau de jardin)	+ 2 pts. (par morceau de jardin) (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par jardin)	+ 1 pt. (par jardin)	/
Terrée	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	+ 2 pts. (par morceau de terrée) (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par terrée)	+ 1 pt. (par terrée)	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant (chacun compte les points sur son territoire)	+ 1 pt. (par prairie)	+ 1 pt. (par prairie)	/
Village	+ 10 pts.	/	0 pt.	0 pt.	/
Vasière	/		/	/	- 1 pt. (par "trou")

- * **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.
 - si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).
 - si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.

Acte 5 : "Concurrence" (1518)

	si complet raccordé au village		si complet mais pas raccordé au village		
	avec un pion marqueur dessus	sans pion marqueur dessus	avec un pion marqueur dessus	sans pion marqueur dessus	
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	0 pt. (par pêcherie)	- 2 pt. (par pêcherie)	- 1 pt. (par pêcherie)	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	0 pt. (par roselière)	- 2 pt. (par roselière)	- 1 pt. (par roselière)	/
Jardin *	+ 2 pts. (par morceau de jardin) mais points doublés si pion marqueur chez un voisin !!	0 pt. (par jardin)	- 2 pt. (par jardin)	- 1 pt. (par jardin)	/
Terrée *	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	0 pt. (par terrée)	- 2 pt. (par terrée)	- 1 pt. (par terrée)	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	0 pt. (par prairie)	- 2 pt. (par prairie)	- 1 pt. (par prairie)	/
Vasière	/	/	/	/	- 1 pt. (par "trou")

* **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.

- si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).

- si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.

* Si une "construction" (non raccordée au village et sans pion marqueur dessus) est à cheval sur deux cartons supports, ce sont les deux propriétaires qui perdent 1 point.

LE GRAND MARAIS : points

Acte 6 : "Avenir" (1569)

	si complet raccordé au village	si complet mais pas raccordé au village		si carton rempli avant le temps limite du jeu (<30 mn.)	si carton rempli après le temps limite du jeu (>30 mn.)
Bonus temps	/	/	/	+ 15 pts.	le 1er : + 8 pts. le 2ème : + 3 pts.
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	0 pt. (par pêcherie)	/	/	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	0 pt. (par roselière)	/	/	/
Jardin	+ 2 pts. (par morceau de jardin)	0 pt. (par jardin)	/	/	/
Terrée	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	0 pt. (par terrée)	/	/	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	0 pt. (par prairie)	/	/	/
Mare à grenouilles (avec 1 ou 2 grenouilles)	/	/	+ 2 pts.	/	/
Vasière	/	/	- 1 pt. (par "trou")	/	/

- * **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.
 - si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).
 - si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.

Acte 7 : "Futur" (2050)

	si complet raccordé à l'abbaye	si complet mais pas raccordé à l'abbaye	
Mare à grenouilles (avec 1 ou 2 grenouilles)	/	/	+ 4 pts. (pour chaque grenouille dans la mare)
Pêcherie	+ 3 pts. (par pêcherie)	+ 1 pt. (par pêcherie)	/
Roselière	+ 10 pts. (par roselière)	+ 1 pt. (par roselière)	/
Jardin	+ 2 pts. (par morceau de jardin)	+ 1 pt. (par jardin)	/
Terrée	+ 2 pts. (par morceau de terrée)	+ 1 pt. (par terrée)	/
Prairie * (entièrement fermée par des canaux et/ou jardins et dont au moins un abreuvoir y arrive)	autant de points qu'il y a de morceaux sur les tuiles la composant	+ 1 pt. (par prairie)	/
Village	+ 10 pts.	+ 1 pt.	/

- * **Prairie** : - si prairie fermée avec une tête de vache représentée, ajouter en plus le bonus indiqué sur la marguerite.
 - si prairie formée avec un voisin et avec un bonus, le bonus est partagé entre chacun des joueurs concernés (si le bonus est impair, c'est celui qui a ce bonus chez lui qui prend le point en plus).
 - si prairie formée avec un voisin et que chacun a un bonus, chacun marque le sien.