



# 1680

L'âge d'or du lin

Nous sommes en 1680, en Bretagne. La région est en plein essor grâce au commerce des toiles de lin et de chanvre dont la réputation est désormais mondiale.

Les bateaux au départ des ports bretons sont remplis de ces ballots de toiles et partent vers l'Angleterre, l'Espagne et traversent même l'Atlantique pour rejoindre les Amériques.

On construit, on embellit de vastes demeures, des enclos paroissiaux, grâce à la richesse engendrée par le travail de ces fibres végétales.

Rejoignez cette aventure en incarnant un marchand toilier et tentez d'apposer votre nom aux côtés de ceux qui ont marqué cette grande épopée.



## MATERIEL DE JEU

- 1** plateau de jeu représentant la Bretagne « historique ».
- 1** dé déplacement (classique).
- 2** dés ressources (comportant chacun 5 faces de couleurs et 1 face neutre = multi couleurs).
- 6** pions personnage (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge, jaune, blanc, noir).
- 6** cartes coûts de construction / bateau.
- 48** pions maisons de tisserands (8 de chaque couleur : bleu, vert, rouge, jaune, blanc, noir).
- 30** pions ballots de toiles (5 de chaque couleur : bleu, vert, rouge, jaune, blanc, noir).
- 125** cartes ressources (terre, graine, main d'œuvre, écheveau et métier à tisser).
- 15** cartes privilège.



# RÈGLE DU JEU

## But du jeu :

Vous êtes un marchand toilier, un des maillons de cette vaste chaîne humaine qui fera de ces graines, des toiles de grande valeur.

En 1680, le commerce des toiles de lin et de chanvre bat son plein et la concurrence est rude. Chacun doit acquérir suffisamment de ressources pour pouvoir développer son activité, construire des maisons et acquérir des ballots de toiles.

Après être passé au bureau de contrôle pour garantir la qualité de votre marchandise et y faire apposer un précieux sceau, le joueur déclaré vainqueur sera celui ayant, en premier, rempli son bateau des ballots de toiles.

## Détails du plateau :



Port



Terre



Echeveau de fil



Métier à tisser



Ville-marché  
(Ici, également métier à tisser)



Main d'oeuvre



Graine





## Mise en place :

Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur reçoit une carte *coût de construction / bateau*.

Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui ses *maisons de tisserands* et ses *ballots de toiles*.

Les cartes *ressources* sont triées et placées face visible à côté du plateau. Elles constituent la réserve.

Les cartes *privilege* sont mélangées et placées face cachée près du plateau.

On place sur le marché une carte ressources de chaque type.

Chaque joueur reçoit 1 carte *graine* et 1 carte *terre*.

**Le joueur qui commence est celui qui porte un vêtement de lin ou de chanvre. Si aucun joueur ne porte ce type de vêtement c'est celui qui porte un T-shirt en coton fabriqué le plus près possible de la Bretagne...**

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de *ballots de toiles* nécessaires pour gagner la partie (entre 3 et 5).

Chaque joueur place son pion personnage sur le port de son choix.

À tour de rôle, chaque joueur place 2 *maisons de tisserands* sur le plateau (pas sur les ports) en respectant l'ordre suivant :

Une 1<sup>ère</sup> maison pour les joueurs 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6  
Puis, une 2<sup>de</sup> maison pour les joueurs 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

On peut placer l'une de ces maisons sur une case *ville-marché*.

Le joueur devra obligatoirement posséder au moins une maison sur une *ville-marché* s'il veut procéder à des échanges au cours de son tour de jeu.

## Tour de jeu :

À tour de rôle, les joueurs effectuent ces 3 actions dans l'ordre suivant :

1. **Développer ses ressources (obligatoire)**
2. **Echanger (facultatif)**
3. **Construire (facultatif)**

Le joueur actif pourra utiliser une carte *privilege* à n'importe quel moment pendant son tour de jeu.

### 1. Développer ses ressources (obligatoire)

#### • Lancer le dé déplacement :

Le joueur débute son tour de jeu en lançant le dé *déplacement*. Il déplace ainsi son pion personnage d'autant de cases qu'indiquées par celui-ci. Il doit obligatoirement suivre les routes indiquées sur le plateau. Il peut également se déplacer de port en port en suivant les routes maritimes.

Le joueur ne peut s'arrêter là où se trouve le pion d'un autre joueur (ou une maison). Les pions (ou les maisons) n'empêchent pas de passer par les cases occupées.

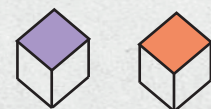
#### • Lancer les dés ressources :

Une fois le déplacement effectué, le joueur lance les *dés ressources*.

Si la couleur de l'un des dés correspond à la case sur laquelle son pion est placé, le joueur remporte la carte *ressources* correspondante (deux cartes si les deux dés indiquent la couleur de la case sur laquelle il est positionné).



Lucien a placé son pion sur la case *graine*.



L'un des dés indique *graines*, Lucien emporte ainsi 1 carte *graine*.



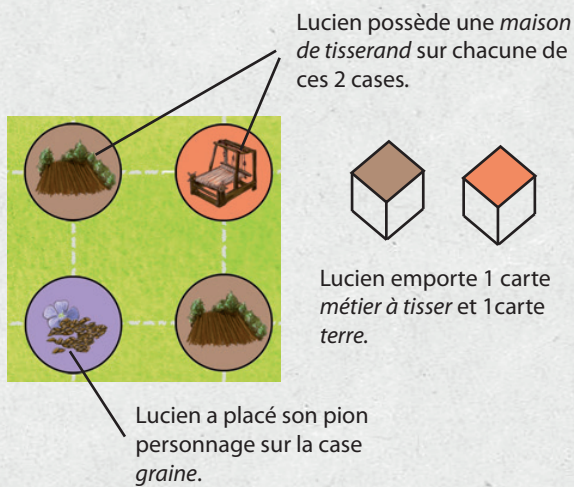


Si l'un des dés indique *multi couleurs*, le joueur choisit la couleur qu'il souhaite et remporte la ressource correspondante (s'il possède son pion personnage ou une maison sur cette couleur).

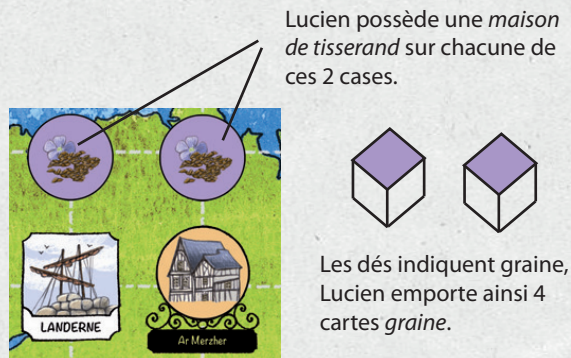
Ex. : le joueur est placé sur une case *terre*, le lancé indique *métier à tisser* et *multi couleurs*, il choisit alors la couleur marron et remporte ainsi une carte *terre*.

Les maisons placées sur les cases *ressources* permettent elles aussi de remporter les ressources correspondantes.

Le joueur peut ainsi remporter plusieurs ressources pendant son tour de jeu.



Si les 2 dés indiquent la même ressource, le joueur double ses ressources s'il possède son pion personnage ou des maisons sur cette ressource.



## 2. Échanger (facultatif)

Le joueur peut à son tour de jeu échanger des ressources avec les autres joueurs, avec le marché et avec la réserve. Il peut donc effectuer plusieurs échanges pendant son tour de jeu.

Pour échanger, il faut obligatoirement posséder une maison sur une *ville-marché* ou avoir déplacé son pion personnage sur une *ville-marché*.

### • Échanger avec les autres joueurs

Le joueur actif peut échanger des ressources avec les autres joueurs.

Le joueur adverse est libre d'accepter ou non le marché selon son propre intérêt.

Ex. : le joueur veut construire une maison et possède 1 carte *terre* et 1 carte *graine*, il peut proposer à un autre joueur possédant 1 carte *métier à tisser* d'échanger sa carte *graine* contre le *métier à tisser*. L'autre joueur accepte ou non le marché.

### • Échanger avec le marché

Attention : on ne peut échanger avec le marché qu'à partir du second tour de jeu.

Le joueur actif ne peut échanger qu'une seule fois pendant son tour avec le marché.

On remplace par une carte de sa réserve personnelle la carte du marché que l'on souhaite acquérir.

Lorsqu'il y a 3 cartes *ressources* identiques sur le marché. On enlève toutes les cartes pour les remplacer par les 5 cartes *ressources* différentes.

### • Échanger avec la réserve

Le joueur peut échanger avec la réserve 3 de ces ressources contre l'une de son choix. Il faut pour cela que les 3 ressources soient identiques.

Ex. : le joueur échange 3 de ses cartes *graine* contre 1 carte *métier à tisser* de la réserve.





### 3. Construire (facultatif)

Pour construire, le joueur doit payer les ressources nécessaires et s'en défausser dans la réserve.  
Le joueur peut à son tour de jeu, construire autant de chose que ses cartes lui permettent.

Il peut effectuer trois types de construction :

- construire une *maison de tisserand*.
- acheter un *ballot de toile*.
- acheter une *carte privilège*.

#### • Construire une maison de tisserand

Pour construire une *maison de tisserand*, il faut donner les 2 ressources suivantes :



La construction de maisons de tisserand sur le plateau va permettre aux joueurs de récolter davantage de ressources lors des prochains tours de jeu.

Les maisons sont obligatoirement construites là où se trouve le pion personnage du joueur.

La construction de maisons sur les cases ville-marché permet à la fois de récolter la ressource correspondante si le lancer de dé est favorable mais aussi de pouvoir échanger.

**Pour faire partir son bateau rempli de toile et être déclaré vainqueur le joueur devra obligatoirement posséder au moins 4 maisons sur le plateau de jeu.**

#### • Acheter un ballot de toiles

Pour acheter un *ballot de toiles*, il faut donner les 4 ressources suivantes :



Les ballots de toiles achetés sont placés sur la carte du joueur à l'emplacement du bateau.

#### • Acheter une carte privilège

Pour acheter une *carte privilège*, il faut donner les 3 ressources suivantes :



La *carte privilège* est piochée dans la réserve et doit être conservée face cachée par le joueur.  
Elles sont gardées jusqu'à ce que le joueur décide de l'utiliser (lors d'un de ses prochains tours de jeu).

#### *Fin de la partie :*

**Un joueur est déclaré vainqueur lorsqu'il possède le nombre de *ballots de toiles* suffisant dans son bateau.**

Il doit amener son pion personnage sur une case port. Pour cela, il n'est pas nécessaire de faire le chiffre au dé.

(par exemple, le port est à 3 cases, le joueur fait 5 au dé, il peut donc se rendre au port).

Il doit également posséder au moins 4 *maisons de tisserands* sur le plateau.

#### *Cas particulier :*

Si le pion personnage d'un joueur se retrouve bloqué entre plusieurs maisons et qu'il ne peut ainsi se rendre vers une case vide, il est bloqué jusqu'à ce que le dé lui permette de partir.

Pour rappel, on peut passer par les cases des autres joueurs, mais on ne peut s'y arrêter.





## RÉSUMÉ DES RÈGLES

- Chaque joueur commence avec une carte *graine* et une carte *terre*.
- Chacun leur tour, les joueurs placent 2 maisons sur le plateau (pas sur les *ports* et 1 maximum sur les *villes-marchés*).
- Lancer le dé *déplacement*.
- Lancer les dés *ressources* et récupérer les ressources correspondantes.
- Échanger des ressources avec le marché, les autres joueurs, la réserve.  
Le joueur peut effectuer plusieurs échanges pendant son tour mais 1 seule fois avec le marché.
- Construire une *maison de tisserand*, acheter un *ballot de toiles* et/ou une carte *privilège*.

## DÉTAILS DES CARTES "PRIVILÈGE"

- Ressource. Acheter une *maison de tisserand* en ne payant que le *métier à tisser*. (2 cartes)
- Incendie. Retirer du plateau de jeu la *maison de tisserand* d'un autre joueur (celui-ci la replace dans sa réserve). (2 cartes)
- Ressource. Cette carte remplace n'importe quelle ressource lors d'une construction. (2 cartes)
- Vol écheveau. Prenez une carte *écheveau* pour la placer dans votre réserve personnelle. (1 carte)
- Contrôle des toiles. La qualité des toiles ne correspond pas au règlement. Retirer un *ballot de toile* du bateau d'un autre joueur (celui-ci le replace dans sa réserve). (2 cartes)
- Tempête. Un bateau rempli de tonneaux de graines de lin n'arrivera pas à Roscoff. Retirez une carte *graine* à chacun des joueurs adverses pour les placer dans votre réserve personnelle. (1 carte)
- Ressource. Placer 2 *ballots* dans votre bateau pour le prix d'un. (3 cartes)
- Privilège. Relancer les dés *ressources*. (2 cartes)

Le jeu *1680* fait parti du dispositif pédagogique *Malizenn al lin*, conçu par l'association Au fil du Queffleuth et de la Penzé.

### Groupe de travail de conception du jeu :

Emilie Bélier et Odile Fénard, Au fil du Queffleuth et de la Penzé ;  
Lénaïg Salaun et Juliette Roussel, Lin et Chanvre en Bretagne ;  
Aurélie Maguet, Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Brieuc ;  
Magali Denoual, Office de tourisme du Pays Centre-Bretagne ;  
Jean Godeloup, Espace Eco-chanvre.

