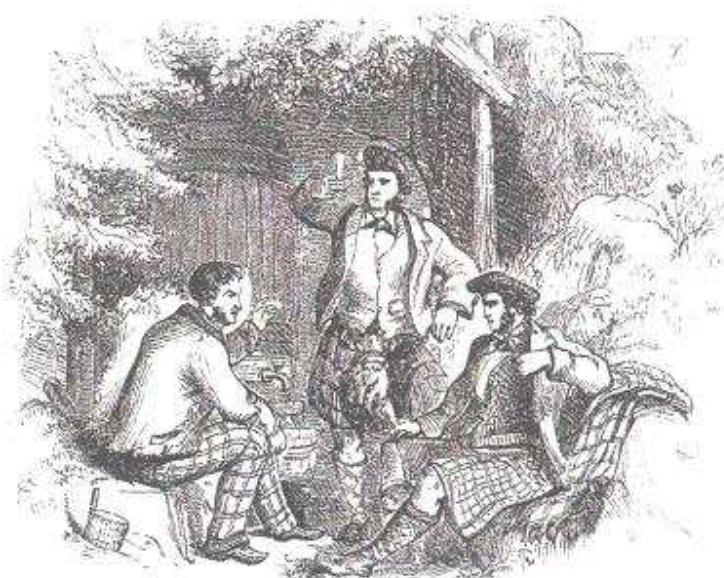


Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Scottish Highland Whisky Race



Histoire

Nous sommes en l'an 1773 ! Il y a un grand mécontentement en Ecosse. Après la bataille de Culloden en 1746, les Anglais victorieux ont supprimé les idiosyncrasies écossaises telles que les couleurs de clan, les kilts, les cornemuses, les couvertures en tartan (le tissu à carreaux) et la langue écossaise. Cependant, ce qui apparaît particulièrement dégoûtants aux hommes du peuple écossais sont les taxes intolérablement élevées sur la boisson nationale - le vin de l'homme pauvre : Le whisky ! Là où précédemment chacun pouvait brasser son propre whisky, les percepteurs et douaniers anglais empêchent maintenant la production d'un baril même minuscule - qui est bien connu pour être à peine plus qu'une ration de secours. Les astucieux écossais ont cependant inventé quelque chose pour briser cet ordre établi. Au printemps, les clans organisent une course qui traverse tous les secteurs des clans le long du fleuve Spey. Chaque participant doit porter un lourd paquet afin d'honorer Saint Colomba, patron des écossais, qui l'a fait lui-même à travers les montagnes et a ainsi toujours embrouillé le monstre du Loch Ness. Les anglais autorisent cette course apparemment inoffensive sans se rendre compte que les écossais utilisent la course pour passer le whisky en contrebande car les lourds paquets ne sont chargés qu'avec cette belle boisson.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Systeme de jeu - vue d'ensemble



Chemin de pierres



Pion de joueur



Un point de malt



Cinq points de malt

Chaque joueur est l'un des participants à la course. A chaque tour, il programme secrètement de combien de cases il se déplacera, c'est-à-dire combien de points de malt il veut dépenser. Naturellement, ses plans peuvent être contrecarrés par les actions des autres joueurs et il pourrait terminer son déplacement sur une case différente de celle prévue. Une bonne planification et une évaluation correcte des autres coureurs est ici nécessaire. Si, à la fin de son tour, le coureur termine son déplacement sur un des marqueurs spéciaux disposés le long de l'itinéraire, quelque chose d'intéressant se produit. A la fin du tour, les compétiteurs obtiennent de se fortifier avec de nouveaux points de malt. La partie se termine dès qu'un pion joueur atteint la case d'arrivée. Des points de victoire (PV) sont alors attribués. Le premier obtient 8 PV, le deuxième 4 PV et le troisième 2 PV. Puisque cette course n'est pas seulement jugée par la position finale mais également par la contrebande de whisky, le joueur le plus rapide ne sera pas nécessairement le gagnant mais plutôt le joueur qui a également recueilli le plus de whisky et l'a livré aux pubs.

Mais apprêtez-vous à souffrir si l'anglais vous attrape !

Composants

Le plateau de jeu Le plateau de jeu montre une section des montagnes écossaises où la course a lieu. La course se déroule le long du chemin de pierres.

Quelques cases sont identifiées par un petit cercle, ce sont les cases où les marqueurs initiaux (whisky et emplacement) sont placés au début de la partie.

Les pions en bois Chaque joueur a un pion, un modèle classique en bois.

Points de malt Les cubes en bois marrons. Les points de malt sont le "moteur" du jeu, comme on dit. Ils montrent combien d'énergie un joueur possède encore. Pendant la phase de planification, chaque joueur choisit un nombre de points de malt égal au nombre de cases qu'il souhaite parcourir. Chaque disque marron vaut 5 points de malt. Le change entre les cubes de 1 point de malt et les disques de 5 de point de malt peut être fait à tout moment.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

L'anglais Le grand pion en bois rouge.

Marqueurs

Marqueurs emplacement Les marqueurs colorés avec un fond bleu ou marron sont les marqueurs emplacement, représentant des événements ou des occurrences spéciales pendant la course. Si un joueur finit son déplacement sur un marqueur emplacement, il doit exécuter l'événement spécial qui est expliqué plus loin.

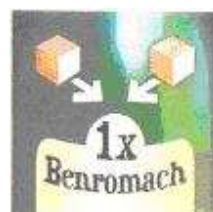
Marqueurs whisky Les marqueurs whisky peuvent être identifiés par le fond vert, chaque marqueur est une bouteille de whisky. Chaque joueur commence avec deux bouteilles de whisky et peut en acquérir d'autres pendant la partie. Chaque whisky a une capacité spéciale. Les différents whiskys peuvent être distingués par des étiquettes colorées.

Les whiskys peuvent être vendus aux pubs (marqueurs emplacement bleus) pour des PV.

Marqueurs PV Ces marqueurs sont reçus en échange des whiskys vendus,



Marqueurs emplacement



Marqueur whisky



Marqueur PV

Préparation de la partie

Chaque joueur prend deux bouteilles de whisky, une rouge (Glen Mhor) et une orange (Kinclath), douze points de malt et un plateau individuel.

Chaque joueur place son pion sur la case départ.

Le parcours est maintenant préparé, la mise en place standard est indiquée dans le schéma de mise en place standard. Les joueurs expérimentés peuvent également choisir une mise en place aléatoire comme indiqué dans les règles expertes. Chaque joueur place son pion sur la case départ indiquée par la flèche verte.

Retirez de la partie les marqueurs whisky Glenlochy, ils ne seront utilisés que si les joueurs fabriquent leurs propres marqueurs.

Matériel de départ



Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles



Case de départ
de l'anglais

Les marqueurs restants (emplacement et whisky) sont mélangés face cachée et placés dans la réserve adéquate.

Tous les points de malt restants forment la banque.

L'anglais est placé sur sa case de départ indiquée par la couronne.

Déroulement de la partie

1 Phase de planification

Les joueurs choisissent secrètement et simultanément leurs points de malt pour ce tour.

2 Phase des joueurs

Le joueur qui a choisi le **plus** de points de malt joue en premier :

A. Il déplace son pion

B. Si, à la fin de son déplacement, son pion se trouve **seul** sur un marqueur, l'effet de ce marqueur s'applique.

Pendant son tour, le joueur peut utiliser une bouteille de whisky (un marqueur whisky).

Le joueur suivant exécute les phases A et B, etc.

3 Fin du tour

L'anglais se déplace de 3 cases. Il saute par-dessus les cases contenant des pions des joueurs, chacun de ces joueurs doit payer une taxe douanière de 1 point de malt par whisky.

Un marqueur pioché au hasard est placé sous l'anglais.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Phase de planification (phase 1)

Pendant la phase de planification, chaque joueur choisit secrètement le nombre de points de malt qu'il veut utiliser pendant la phase de déplacement. Un joueur peut choisir autant de points de malt de sa réserve qu'il souhaite, un, deux, etc., même tous en une fois. Il ne peut toutefois jamais dépasser le nombre de points qu'il a actuellement dans sa réserve, il n'y a aucun crédit. Un joueur doit choisir au moins un point de malt à condition qu'il en ait au moins un dans sa réserve. Une fois que tous les joueurs ont pris leur décision, ils révèlent les points de malt qu'ils ont choisis simultanément.

L'ordre dans lequel les joueurs vont maintenant se déplacer dépend du nombre de points de malt qu'ils ont choisis. Le joueur avec le plus de points de malt (choisis !) se déplace en premier. Quand il a fini son tour, le joueur suivant avec le plus de points de malt (choisis !) se déplace. Le nombre de points de malt que chaque joueur a conservé dans sa réserve n'exerce aucun effet sur l'ordre du tour.

Si deux joueurs ou plus ont choisi le même nombre de points de malt, ils doivent parvenir à un accord entre eux pour savoir dans quel ordre ils joueront sinon chacun perd son tour. Leurs pions demeurent en place et les points de malt choisis sont payés à la banque. Il est parfaitement légal de bloquer intentionnellement un autre joueur en n'étant pas d'accord avec lui et, de ce fait, lui faire perdre son tour (ainsi que le votre, naturellement). Vous avez parfaitement le droit de choisir exactement le nombre de points de malt que vous pensez qu'un autre joueur va choisir afin que, en raison du conflit, seul le joueur qui se déplacera en premier gagnera quelque chose. Si plus de deux joueurs choisissent le même nombre de points de malt, tous les joueurs impliqués doivent s'accorder sur l'ordre du tour, pas simplement certains d'entre eux sinon tous perdront leur tour.



C'est une des règles les plus importantes du jeu ! Souvent, deux joueurs essayeront de se déplacer vers le même marqueur emplacement en devant utiliser le même nombre de points de malt pour le déplacement, ils choisiront ainsi le même nombre et voudront tous les deux se déplacer d'abord. Il n'y a qu'un moyen pour qu'ils se déplacent : ils doivent parvenir à un accord ou aucun des deux ne se déplacera !



*McLoud a choisi cinq points de malt. McDuff quatre et McDonald six.
McDonald se déplace en premier, puis McLoud et finalement McDuff.*

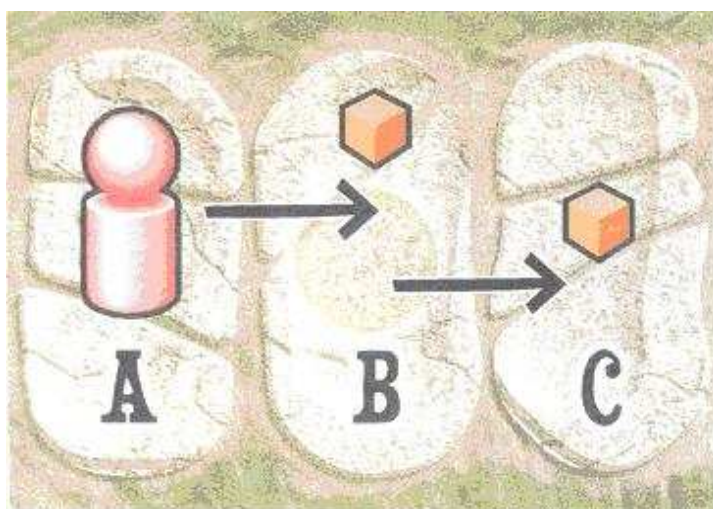
Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Commerce

Les joueurs peuvent à tout moment offrir des points de malt, des marqueurs emplacement marron et des marqueurs whisky de leur réserve afin de négocier pour certaines actions, par exemple afin de se déplacer d'abord. Les points de malt déjà choisis pour le déplacement ne peuvent **jamais** être utilisés dans cette négociation.

Phase des joueurs (phase 2)

Les joueurs se déplacent dans l'ordre du tour. Le joueur qui a choisi le plus de points de malt exécute les phases A et B, suivi par le prochain joueur, jusqu'à ce que chaque joueurs ait joué son tour.



Rouge doit payer un point de malt pour se déplacer de A à B, et un autre pour se déplacer vers la case C.

Déplacement (phase 2.a)

Pour le déplacement, les principes suivants s'appliquent : Vous devez vous déplacer si vous pouvez, vous ne pouvez vous déplacer que dans une direction (c'est une course), c'est-à-dire que vous ne pouvez pas vous déplacer vers l'arrière. Vous devez utiliser tous les points de malt choisis, si possible.

Quitter une case coûte un point de malt.

Cela semble assez simple mais ça peut être plus difficile qu'il paraît car les autres joueurs peuvent gêner votre déplacement.

A la fin de votre tour, vous devez payer tous les points de malt choisis à la banque même si vous n'avez pas pu les utiliser tous.

Obstacle des autres joueurs (chamaïllerie)

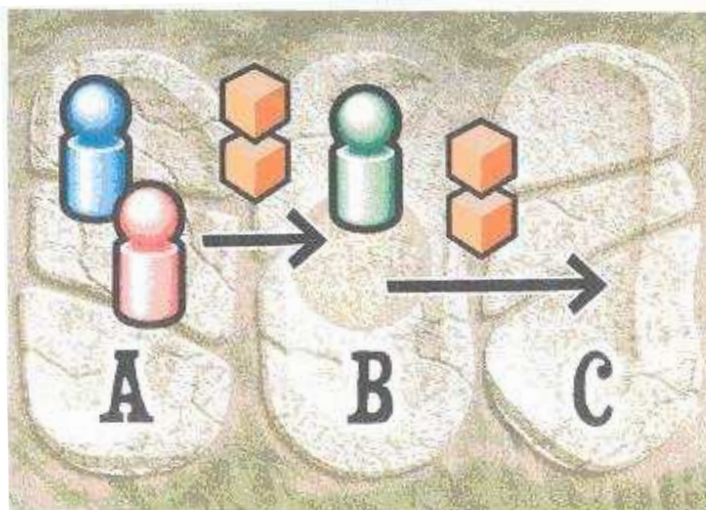
Quitter une case qui contient des pions des autres joueurs (ceux des adversaires) coûte un point de malt supplémentaire pour chaque pion additionnel sur cette case. Ceci est valable aussi bien pour la première case du déplacement que pendant le déplacement. Ces points de malt supplémentaires doivent être pris parmi ceux choisis pour le déplacement ce tour-ci. Si un joueur n'a pas suffisamment de points de malt pour quitter une case, son pion reste là. Entrer sur une case contenant d'autres pions ne coûte pas de points de malt supplémentaires.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Exemple Trois pions sont sur une case, McLoud et deux autres. Afin de quitter la case, McLoud doit payer trois points de malt, un pour quitter la case et deux points supplémentaires pour les autres pions qui se chamaillent avec lui, utilisant leurs vils comportements écossais pour le retenir. S'il ne reste à McLoud qu'un point de malt choisi, il reste en place sur cette case avec les autres pions.



Il n'y a pas de chamaillerie sur la case départ.

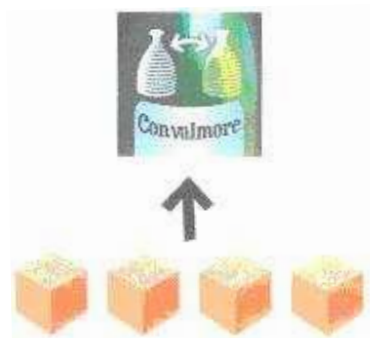


Rouge doit payer deux points de malt pour se déplacer de A à B et deux autres pour se déplacer vers la case C. Si Rouge n'a choisi que trois points de malt pour le déplacement, il se déplace sur la case B et s'arrête là.

Activer un marqueur (phase 2.b)

Si un joueur termine son déplacement en se trouvant **seul** sur une case avec un marqueur (whisky ou emplacement), l'effet de ce marqueur s'applique. Un pion n'est seul que quand il n'y a aucun autre pion, y compris l'anglais, sur cette case.

Marqueur whisky Un joueur peut acheter une bouteille de whisky si son pion finit son déplacement en étant seul sur la case contenant le marqueur. Le prix d'achat est de **quatre** points de malt que le joueur doit prendre de sa réserve. Le marqueur whisky est enlevé du plateau et placé face visible devant le joueur.



Un marqueur de whisky coûte quatre points de malt

Marqueur emplacement marron Les marqueurs emplacement marron procurent des avantages dont le joueur bénéficie automatiquement (et sans aucun coût) s'il finit son déplacement en étant **seul** sur la case. Pour un camp, il gagne le nombre de points de malt correspondant de la banque et le marqueur est alors enlevé du plateau (et remis dans la réserve).



Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Pour un point de contrôle, il gagne le nombre de PV correspondant. Pour l'indiquer, il place le point de contrôle face visible devant lui.



Marqueur emplacement bleu

Un **marqueur emplacement bleu** entre en vigueur si le joueur finit son déplacement en étant seul sur la case. L'effet de ces marqueurs est expliqué en détail à la fin de ces règles.

Plus d'un marqueur sur une case

S'il y a plus d'un marqueur sur une case, le joueur peut choisir quel marqueur à activer mais il ne peut activer qu'un seul des marqueurs, et naturellement son pion doit être seul sur cette case. Par exemple, s'il y avait un marqueur whisky et un marqueur emplacement pub sur la même case, le joueur pourrait acheter le whisky pour quatre points de malt ou vendre une partie de son whisky au Pub.

Utilisation des marqueurs whisky

Chaque marqueur whisky a une capacité spéciale, la plupart ne pouvant être utilisée qu'une seule fois. Un joueur ne peut utiliser qu'un marqueur whisky pendant son tour. La plupart des marqueurs whisky ne peut être utilisée **qu'une fois** pendant la partie (ils sont identifiés par le "1 x" dans l'étiquette), ils sont retournés face cachée après utilisation pour refléter ce fait. Ils peuvent encore être vendus normalement et comptent également pour la taxe douanière de l'anglais (voir ci-dessous). Les whiskys sont expliqués en détail à la fin des règles.

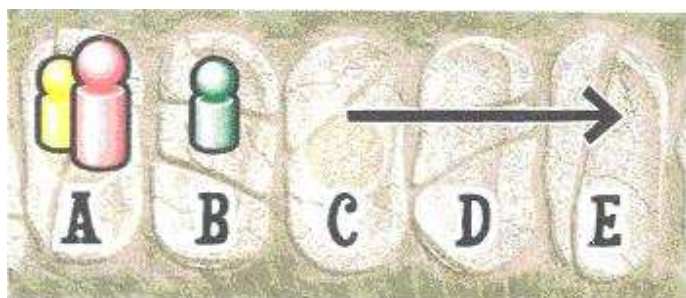


Un whisky qui ne peut être utilisé qu'une fois

L'anglais se déplace de trois cases en sautant la case B et arrive sur la case E. Jaune et vert doivent payer la taxe. Un nouveau marqueur est placé sur E.

Fin du tour

Après que chaque joueur a fini son tour, l'anglais se déplace. L'anglais se déplace de **trois** cases dans la direction de la ligne d'arrivée, en sautant par-dessus les cases (sans les compter) contenant des pions des joueurs. Chaque pion de joueur qu'il rencontre tout en se déplaçant (c'est-à-dire ceux sur la case où il commence son déplacement et ceux qu'il saute) doit payer un point de malt par whisky en sa possession au titre de la taxe douanière. Les whiskys utilisés comptent pour calculer le coût de cette pénalité. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas payer, il doit défausser **un** whisky de son choix (il retourne dans la réserve).



Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Après ça, un marqueur est pioché au hasard de la réserve et est placé face visible sous l'anglais.



De cette manière, deux marqueurs ou plus peuvent se trouver sur la même case, un joueur ne peut néanmoins activer **qu'un** marqueur.

PV et fin de la partie

La partie se termine dès que n'importe quel pion atteint ou dépasse la ligne d'arrivée (la dernière case). Ce tour est joué en totalité. Après, des PV sont distribués. Les PV attribués diffèrent si un écossais (c'est-à-dire un pion d'un joueur) ou l'anglais a atteint en premier la ligne d'arrivée.

Les joueurs gagnent 5 PV pour chaque whisky vendu à un pub. Chaque whisky non vendu vaut seulement 2 PV.

Le joueur qui a le plus de points de malt gagne trois PV (si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus de points de malt, chacun gagne un PV).

Les points de contrôle rapportent leur valeur indiquée, de 1 à 3 PV.

Le nombre de PV attribués pour la course elle-même dépend si un pion de joueur ou l'anglais a atteint en premier la ligne d'arrivée :

Si un joueur a atteint en premier la ligne d'arrivée, ce joueur gagne 8 PV, le deuxième (le joueur dont le pion a atteint la ligne d'arrivée en deuxième ou qui est le plus proche de la ligne d'arrivée si aucun autre pion n'a atteint la ligne d'arrivée) gagne 4 PV, le troisième gagne 2 PV. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la deuxième place, ils gagnent chacun 4 PV et si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la troisième place, ils gagnent chacun 2 PV. Si l'anglais est le premier à atteindre la ligne d'arrivée, le joueur dont le pion est en tête de la course **perd** 4 PV (la honte est trop grande), le deuxième joueur perd 2 PV et le troisième joueur perd 1 PV.

Le gagnant est, surprise, le joueur avec le plus de PV. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de bouteilles de whisky est le gagnant, dans tous les autres cas la partie finit par une égalité.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Jeu expert

Mise en place aléatoire

Un joueur pioche des marqueurs de la réserve et les place face cachée sur chaque case identifiée par un cercle foncé. Tous les marqueurs sont alors retournés face visible. Chaque joueur peut maintenant enlever **un** marqueur et le remplacer par un autre marqueur pioché au hasard. En cas de conflit sur l'ordre dans lequel les joueurs peuvent enlever et remplacer un marqueur, tirer au sort.

Mise en place de la variante

Les joueurs commencent avec 12 points de malt. Les marqueurs whisky sont isolés des marqueurs emplacement et mélangés face cachée. Puis, 3 marqueurs sont piochés de la réserve et placés face visible à côté du plateau, un groupe de trois marqueurs whisky pour chaque joueur dans la partie. Les joueurs enchérissent maintenant (secrètement et simultanément) en utilisant leurs points de malt afin de déterminer qui obtiendra de choisir un des groupes de marqueur de whisky en premier. Le plus haut enchérisseur obtient le premier choix. Si deux joueurs ou plus font la même offre, ils doivent se mettre d'accord entre eux pour l'ordre du choix ou tirer au sort. Après que tous les joueurs ont choisi, la partie commence avec les règles normales sauf que les joueurs ont maintenant moins de points de malt et trois marqueurs whisky.

Le marqueur placé sous l'anglais

Au début de la partie, 3 marqueurs sont piochés au hasard de la réserve et placés face visible à côté du plateau.

A la fin de tour (après que l'anglais s'est déplacé), le joueur qui s'est déplacé en premier choisit un de ces trois marqueurs et le place face visible sous l'anglais. Les deux autres marqueurs inutilisés sont remis dans la réserve et **trois** marqueurs sont piochés pour être utilisés à la fin du prochain tour.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles

Explication marqueurs

Marqueurs emplacement

L'effet s'applique quand le pion d'un joueur se trouve **seul** sur la case à la fin de son tour. Les marqueurs emplacement avec un fond bleu restent en place sur le plateau après que l'effet est appliqué. Les pions qui sont derrière sur la piste pourront les utiliser plus tard quand ils avanceront.



Pub Le joueur peut vendre un whisky, s'il en a un. En échange, il gagne cinq PV (et un marqueur de 5 PV) ou douze points de malt. Un joueur peut également vendre un whisky déjà utilisé pour ce même prix. Le whisky vendu retourne dans la réserve. (Un whisky utilisé est un whisky dont le joueur a déjà utilisé la capacité spéciale.)



Fête de St Culabans Le joueur peut permuter deux marqueurs quelconques sur le plateau, y compris ce marqueur ou un marqueur sur lequel se trouve un autre pion.



Anglais Le joueur peut déplacer l'anglais jusqu'à 3 cases en avant ou en arrière et l'anglais récupère au titre de la taxe douanière un point de malt par whisky pour chaque joueur qu'il rencontre, comme quand l'anglais saute par-dessus les cases contenant des pions de joueur. Le déplacement normal de fin de tour de l'anglais n'est pas affecté par cette action.



Lieu sacré Le joueur peut réactiver un de ses marqueurs whiskys utilisé (face cachée) et ainsi de l'utiliser une nouvelle fois même ce tour-ci **ou** il peut acheter un marqueur whisky sur

le plateau pour **huit** points de malt. Il ne peut naturellement pas acheter un marqueur whisky dans la réserve ou appartenant à un autre joueur.



Source de points de malt Le joueur gagne autant de points de malt qu'indiqué sur le marqueur puis le marqueur emplacement est enlevé du plateau et est remis dans la réserve.



Point de contrôle Le joueur prend le marqueur et gagne de 1 à 3 PV à la fin de la partie, comme indiqué sur le marqueur.

Marqueurs whisky

La plupart ne peuvent être utilisés qu'une fois. Un joueur peut en utiliser un ou plusieurs pendant son tour (à tout moment approprié en fonction de la capacité). Après utilisation, il est retourné face cachée. Même s'il est retourné, un marqueur whisky peut être vendu, il compte dans les PV à la fin de la partie et son propriétaire doit payer l'anglais au titre de la taxe douanière quand celui-ci le demande.



Veto de Banff. Empêche l'utilisation d'un whisky ou d'un marqueur emplacement. Les marqueurs emplacement bleus restent en place, les marrons sont enlevés. Les marqueurs whisky sont retournés face cachée. Cette capacité peut être utilisée sur les tours des autres joueurs. Quand il est utilisé contre des marqueurs whisky possédant un effet continu (Brora et Convalmore), leur effet n'est temporairement suspendu que pour un tour.

Scottish Highland Whisky Race (Course au whisky dans les montagnes écossaises) – Règles



Benromach Le joueur peut voler un point de malt à chaque joueur. Quand il vole un joueur qui n'a pas encore joué son tour, il doit voler un des points de malt choisis pour le tour. Les points de malt volés sont placés dans la réserve du voleur.



Brora Le joueur gagne un point de malt additionnel à la fin du tour (5 au lieu de 4). Ce whisky continue à avoir cet effet pour ce joueur jusqu'à ce qu'il le vende (ou qu'on lui vole).



Coleraine Le joueur peut voler un autre joueur. Il gagne la moitié (arrondie vers le bas) des points de malt de la réserve de l'autre joueur. Pour ce faire, le voleur doit dépasser l'autre joueur pendant son déplacement. S'il est derrière ou dans la même case que lui, il ne peut pas le voler.



Convalmore Le joueur peut échanger ce marqueur whisky avec un autre marqueur whisky (utilisé ou inutilisé) détenu par n'importe quel joueur qu'il dépasse pendant son déplacement. Ce joueur peut alors utiliser Convalmore pendant son déplacement.



Glenlochy Ce marqueur whisky est retiré de la partie. Les joueurs peuvent l'utiliser pour créer leurs propres marqueurs whisky.



Glen Mhor Le joueur peut défier un autre joueur dans un duel pour un marqueur whisky appartenant à ce joueur (choisi par le joueur qui défie). Ça peut être un whisky utilisé ou inutilisé. Les deux joueurs choisissent secrètement un

certain nombre de points de malt, le joueur qui offre le plus grand total gagne le duel et gagne le whisky. Le perdant gagne les points de malt misés par le gagnant. Le perdant donne ses points de malt misés à la banque. En cas d'égalité, rien ne se passe, le joueur défié conserve son marqueur whisky et les deux joueurs conservent leurs points de malt, mais le marqueur whisky Glen Mhor est maintenant utilisé et retourné face caché. Il est possible de choisir les zéro points de malt.



Kinclaith Le joueur peut déplacer un pion de deux cases, exactement deux, pas un (y compris l'anglais, son propre pion ou le pion d'un autre joueur). Le pion peut être déplacé en avant ou en arrière. Il est déplacé indépendamment des pions qu'il rencontre le long de son chemin (il n'y a aucune chamaillerie et l'anglais ne saute par-dessus aucune case en se déplaçant de cette manière, ne piochez aucun nouveau marqueur de la réserve pour l'anglais). Si un joueur déplace son propre pion, il peut choisir d'utiliser ces deux cases additionnelles à tout moment pendant son déplacement, il peut également les utiliser pour se déplacer de deux cases additionnelles après que son déplacement normal est terminé. (Par exemple, il pourrait se déplacer normalement, activer un marqueur sur la case où il termine son déplacement normal puis déplacer son propre pion de deux cases supplémentaires en utilisant la capacité du marqueur whisky Kinclaith, **cependant**, il ne peut pas activer un autre marqueur dans la nouvelle case où il termine finalement son déplacement).