

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Préambule

**Guédelon, le jeu** est un jeu de gestion **coopératif** dans lequel chaque joueur pourra exercer différents métiers et participer à la construction du château.

**Vous et vos partenaires de jeu allez gagner (ou perdre) tous ensemble !**

Vous devrez produire des matériaux bruts à la **carrière de pierre**, dans la **forêt** et au **puits d'argile**, puis les acheminer vers les ateliers.

Ces matériaux seront transformés en produits finis chez le **tailleur de pierre**, le **charpentier** ou le **tuilier**. Vous devrez ensuite transporter ces produits finis au château, pour qu'ils servent à la construction des bâtiments.

Pour produire plus vite, il faudra acquérir de l'expérience chez le **maître d'œuvre** et faire affûter vos outils chez le **forgeron**.

Il sera également indispensable d'aller chez le **cordier** et le **maçon**.

Mais des **événements** imprévus et des **visiteurs** de plus en plus nombreux risquent de chambouler vos projets !

# guédelon le jeu

## Règles

### Matériel

- 1 plateau de jeu,
- 4 plateaux individuels,
- 1 tuile **Parcours de l'Apprenti**,
- 22 tuiles **Étage**,
- 27 jetons **Matériau** (Bois, Pierre, Argile),
- 5 jetons **Corde**,
- 6 jetons **Mortier**,
- 1 pion **Compte-tours**,
- 45 cartes **Évènement**,
- 5 tuiles **Tombereau** (à monter),
- 9 pions en bois **Visiteur**,
- 4 pions en bois **Œuvrier**,
- 1 sac en toile,
- 1 règle du jeu.



# Mise en place

**1** Posez le plateau au centre de la table.

**2** Placez le pion **Compte-tours** sur son emplacement de départ. Le nombre inscrit sur chaque case indique l'année en cours, comme si vous étiez au 13<sup>e</sup> siècle !

**3** Placez les 9 jetons **Bois** côté **Bois** dans la **Forêt (Réserve)**.

**4** Placez les 6 jetons **Mortier** et les 5 jetons **Corde** à côté du plateau (**Réserve**).

**5** Placez la figurine **Tombereau** aux **Écuries** ⑨.

**6** Placez les 9 pions **Visiteur** dans le sac et posez le sac à côté du plateau.

**7** Placez les 9 jetons **Argile** côté **Argile** près du **Puits d'Argile (Réserve)**.

**8** Placez les 9 jetons **Pierre** côté **Pierre** près de la **Carrière (Réserve)**.

**12** Placez les tuiles **Étage (oranges)** pour masquer le château à construire comme illustré ci-contre.



**11** Pour une première partie, sélectionnez les cartes **Évènement** numérotées 1 à 18. Mélangez ces cartes face cachée pour former une pioche et placez-la sur le plateau de jeu.

**10** Chaque joueur pose son pion **Œuvrier** dans la cour du château.

**9** Chaque joueur prend un plateau individuel, 2 pions **Curseur** et le pion **Œuvrier** à la couleur du symbole.  
*Exemple à droite avec le joueur vert.*



## 1 But du jeu

Les joueurs doivent achever la construction du château avant la fin du 18<sup>ème</sup> tour (année 1245) pour gagner la partie.

Avant de commencer, désignez un **Premier Joueur** (par exemple celui qui a visité Guédelon - ou à défaut, un autre château - le plus récemment).

Il le restera tout le long de la partie.

## 2 Les matériaux

Les matériaux sont présentés sous forme de pions recto verso qui possèdent des illustrations et des formes différentes.



Le **Recto** représente le **matériau brut** : pierre sortie de la carrière, bois fraîchement coupé, argile extraite du Puits d'Argile.

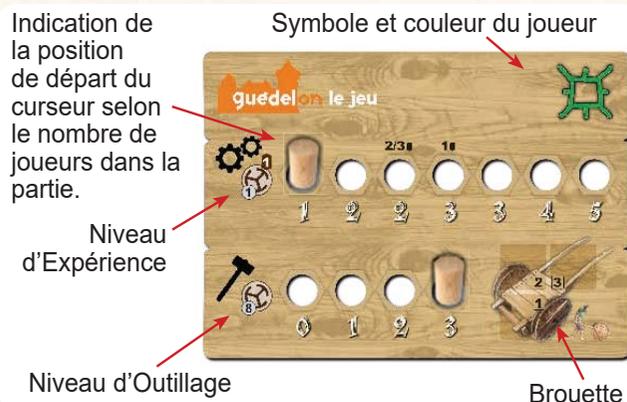
Le **Verso** représente le **produit fini** : pierres taillées, poutres et tuiles.

Les matériaux peuvent être transportés dans les brouettes des ouvriers ou dans le tombereau. Il est possible de les laisser dans n'importe quel lieu.

## 3 Les plateaux individuels

Chaque joueur dispose de 2 pions **Curseur** qu'il place en début de partie sur son plateau individuel aux niveaux d'expérience et d'outillage prévus, en fonction du nombre de joueurs.

**Exemple** : dans une partie à 4 joueurs, un pion **Curseur** est placé sur le niveau "1" d'Expérience et l'autre sur le niveau "3" d'Outillage.



### 3.1 L'expérience



L'**expérience** correspond au nombre de matériaux que l'ouvrier va pouvoir **extraire** (de l'argile, de la pierre ou du bois), **façonner** (des tuiles, de la pierre taillée ou des poutres) ou utiliser pour **construire** durant chaque tour.

L'expérience ne peut que **croître** durant la partie, grâce au **Maître d'œuvre** (7.1 Maître d'œuvre, page 5).

### 3.2 L'outillage



L'**outillage** permet d'augmenter l'efficacité de vos actions : chaque point d'outillage dépensé pendant une action permet d'augmenter de 1 le nombre d'éléments produits, extraits ou façonnés par cette action.

**Exception** : l'outillage ne permet pas d'augmenter la production de cordes ni celle de mortier.

Les points d'outillage peuvent être regagnés en se rendant chez le Forgeron (7.8 Forgeron, page 6) ou au Pilori (7.3 Le Pilori, page 5).

**Exemple** : Xavier est chez le carrier et ses curseurs d'expérience et d'outillage sont à "3" tous les deux. Il peut donc extraire 3 pierres grâce à son expérience et éventuellement 1, 2 ou 3 en plus grâce à son outillage. Il décide de dépenser 2 points d'outillage pour extraire 2 pierres supplémentaires pour un total de 5 et baisse son curseur d'outillage au niveau "1".

### 3.3 La brouette

Chaque ouvrier se déplace toujours avec sa brouette (représentée sur son plateau individuel). Elle lui permet de transporter **jusqu'à 3 jetons Matériau**.

Charger et/ou décharger la brouette peut se faire à n'importe quel moment du tour du joueur et autant de fois qu'il le souhaite, ce sont des actions facultatives et gratuites.

## 4 Le tombereau



Le tombereau sert à transporter **jusqu'à 6 jetons Matériau**. La figurine **Tombereau** démarre la partie aux Écuries (7.9 écuries, page 6). A son tour, un joueur peut faire **une action** avec le tombereau. Cette action peut se faire **avant ou après** l'action de son ouvrier, c'est une action **facultative**.

Le joueur peut au choix :

- **charger** le tombereau en y plaçant des jetons **Matériau** présents dans le lieu où il se trouve, ou
- **décharger** le tombereau en plaçant des jetons **Matériau** présents sur celui-ci dans le lieu où il se trouve, ou
- **déplacer** le tombereau vers un lieu voisin en suivant un chemin. Rien ne bloque le déplacement du tombereau et lui-même ne bloque ni le déplacement des ouvriers, ni celui des visiteurs.

Le tombereau peut transporter un maximum de 6 jetons **Matériau** de toutes natures.

**Exemple** : le tombereau peut transporter 2 Pierres (matériaux bruts), 2 Poutres (produits finis) 1 Mortier et 1 Corde.

## 5 Tour de jeu

Le tour de jeu est décomposé en 4 phases :

1. Avance du jeton **Compte-tours**.
2. Pioche d'une carte **Évènement**.
3. **Actions** des joueurs.
4. Déplacement des pions **Visiteur**.

### 5.1 Avance du pion Compte-tours



Au début de chaque tour, le **Premier Joueur** avance le pion **Compte-tours d'une case**. Si le pion **Compte-tours** arrive sur une case où figure un symbole **Sac**, le **Premier Joueur** pioche un nouveau pion **Visiteur** dans le sac et le pose couché sur le **Belvédère** (7.2 *Le Belvédère*, page 5).

### 5.2 Pioche d'une carte Évènement

Le **Premier Joueur** pioche une carte **Évènement** et annonce à haute voix l'effet de la carte. L'effet s'applique, suivant le cas, **immédiatement** ou pour **tout ce tour**.

**Note** : il est possible que l'effet de la carte ne puisse pas s'appliquer.

Puis il défausse la carte, c'est-à-dire qu'il la pose face visible à côté du plateau de jeu pour former la défausse.

### 5.3 Actions des joueurs

En commençant par le **Premier Joueur** puis dans le sens horaire, chaque joueur fait son action obligatoire ainsi que ses actions facultatives.

Les actions consistent à :

#### → Déplacer son ouvrier (obligatoire)

Le joueur retire son pion **ouvrier** du lieu où il se trouve, puis le place sur n'importe quel autre lieu du plateau marqué avec un symbole (7 *Les lieux*, page 5).

Il **peut** ensuite soit :

- bénéficier de l'effet du lieu si aucun visiteur ne s'y trouve,
- initier les visiteurs qui s'y trouvent.

Le déplacement est **obligatoire**, un ouvrier ne peut pas rester sur un lieu qu'il occupait précédemment.

**Exception** : un joueur ne peut pas déplacer son ouvrier chez le Maître d'œuvre si un autre ouvrier s'y trouve déjà (7.1 *Maître d'œuvre*, page 5)

#### → Utiliser la brouette (facultatif)

Le joueur peut charger **et** décharger sa brouette sur son lieu de départ et d'arrivée (3.3 *La brouette*, page 3).

#### → Utiliser le tombereau (facultatif)

Le joueur peut aussi, avant **ou** après avoir déplacé son ouvrier, déplacer **ou** charger **ou** décharger le tombereau.

S'il décide de déplacer le tombereau, celui-ci ne peut aller que vers un lieu voisin en suivant les chemins marqués avec un symbole roue (4 *Le tombereau*, page 3).

**Exception** : un joueur qui se trouve dans l'Écurie peut effectuer plusieurs actions avec le tombereau (7.9 *Écuries*, page 6).

### 5.4 Déplacement des Visiteurs

Quand tous les joueurs ont fait leurs actions, on procède au déplacement des pions **Visiteur**, s'il y en a (6.3 *Déplacement des visiteurs*, page 5).

## 6 Les visiteurs

### 6.1 Arrivée des visiteurs



Même s'ils ralentissent les travaux, les visiteurs sont une des raisons d'être du projet Guédelon. Il vous faut prendre soin d'eux en les renseignant au mieux. Des visiteurs de 3 couleurs différentes arrivent régulièrement et selon l'année et l'avancée des travaux.

Un pion **Visiteur** est pioché dans le sac et posé **couché** sur le **Belvédère** (7.2 *Le Belvédère*, page 5) à chaque fois que :

- le pion **Compte-tours** arrive sur une case avec un symbole ,
- un joueur pose un jeton **Mortier** au pied d'un bâtiment.

Plusieurs pions **Visiteur** peuvent arriver dans le même tour et se trouver dans le même lieu.

### 6.2 Initier les visiteurs



Les visiteurs ont 2 états : "non initié" et "initié".

Quand des visiteurs arrivent à Guédelon, ils sont posés sur le **Belvédère** dans leur état "non initié" (couchés). Pour qu'ils puissent quitter le Château, ils doivent avoir été initiés par les ouvriers.

Pour initier un visiteur, il suffit qu'un ouvrier se rende dans le lieu où il se trouve. Le pion **Visiteur** est alors mis debout. Il pourra quitter le Château lorsqu'il arrivera au bout de son parcours. Sinon il devra rester au Château en attendant qu'un ouvrier vienne l'initier.

Si plusieurs visiteurs sont présents dans un lieu où se rend un ouvrier, ils sont tous initiés en même temps.

Un ouvrier qui se rend dans un lieu où se trouvent des visiteurs **ne peut que les initier, il ne peut pas bénéficier de l'effet du lieu**. Par contre, il peut faire l'action du tombereau et également charger et décharger sa brouette. Ceci s'applique également au Château : si des visiteurs s'y trouvent, on ne peut pas y construire, **un ouvrier ne peut pas bâtir !**

**Note** : un joueur n'a donc aucun intérêt à aller dans un lieu où se trouvent uniquement des visiteurs initiés. Il ne peut en effet ni utiliser l'effet du lieu, ni initier des visiteurs

puisqu'ils le sont déjà.

## 6.3 Déplacement des visiteurs



À la fin de chaque tour, on déplace chaque pion **Visiteur** vers le lieu voisin en suivant le parcours de sa couleur (les pas ).

Il y a 3 parcours, le jaune, l'orange et le rouge. Tous les parcours aboutissent au Château. **Exemple à gauche : on déplace le pion Visiteur jaune présent chez le forgeron (8) vers les écuries (9) en suivant les pas de couleur jaune.**

Les **pions Visiteur initiés** (pions debouts) qui se trouvent au Château retournent dans le sac lorsqu'ils doivent être déplacés. Un **pion Visiteur non initié** (couché) qui se trouve au Château y reste tant qu'il n'est pas initié, ce qui empêche de construire !

## 7 Les lieux

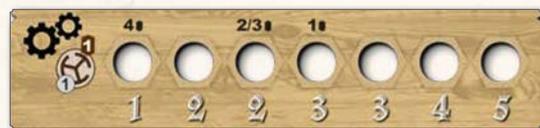
### 7.1 Maître d'œuvre



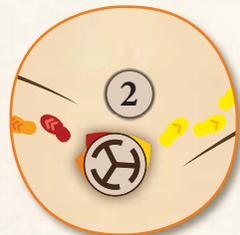
C'est le **seul** lieu où il ne peut y avoir **qu'un** **œuvrier à la fois**.

Un **œuvrier** qui s'y rend :

→ avance son curseur d'une case vers la droite sur sa piste d'expérience.



### 7.2 Le Belvédère



C'est le lieu où les visiteurs commencent la visite.

Quand un pion **Visiteur** est pioché du sac, il est posé couché sur le **Belvédère**.

Le Belvédère n'octroie aucun effet à un **œuvrier** qui s'y rend. Par contre, il peut initier les visiteurs qui s'y trouvent.

### 7.3 Le Pilori



Ce lieu sert à amuser les visiteurs.

Un **œuvrier** qui s'y rend :

→ avance son curseur d'une case vers la droite sur sa piste d'outillage **et**,

→ peut avancer immédiatement **1** pion **Visiteur** de son choix **sur le prochain lieu de son parcours** (6 Les visiteurs, page 4). S'il s'agit d'un visiteur initié qui se trouve au Château,

celui-ci est remis dans le sac.

## 7.4 Carrière de pierre, Forêt, Puits d'argile



Pierre



Bois



Argile

Ces lieux servent à produire des matériaux bruts (pierre, bois et argile).

Un **œuvrier** qui s'y rend :

→ peut **produire** autant d'éléments que l'indique son niveau d'expérience plus (éventuellement) tout ou partie de son niveau d'outillage ; dans ce cas, le curseur d'outillage est ajusté pour tenir compte des points dépensés (3.2 L'outillage, page 3).

Le joueur prend le nombre de pions correspondant dans la réserve et les dépose face matériau brut visible sur le lieu où il se trouve.

**Note :** ces matériaux attendent d'être transportés vers l'atelier correspondant (tailleur de pierre, charpentier ou tuilier).

## 7.5 Tailleur de pierre, charpentier, tuilier



Pierre taillée



Poutre



Tuile

Ces lieux servent à transformer les matériaux bruts en produits finis (pierres taillées, poutres et tuiles).

Un **œuvrier** qui s'y rend :

→ peut **transformer** autant d'unités que l'indique son niveau d'expérience plus (éventuellement) tout ou partie de son niveau d'outillage ; dans ce cas, le curseur d'outillage est ajusté pour tenir compte des points dépensés (3.2 L'outillage, page 3).

Le joueur retourne le nombre de jetons correspondants présents sur ce lieu côté produit fini (poutres, pierres taillées ou tuiles).

**Exemple :** Sabine dispose d'un niveau d'expérience de "3", d'un niveau d'outillage de "3" et de 2 jetons Bois sur sa brouette. Elle déplace son **œuvrier** chez le Charpentier pour y exercer ce métier. Il y a déjà 4 jetons Bois présents. Elle décharge les 2 jetons Bois de sa brouette. Il y a donc 6 jetons Bois prêts à être transformés. Elle exerce alors le métier de Charpentier et transforme les 6 jetons Bois en 6 jetons Poutre (expérience de "3" + niveau d'outillage de "3")

en les retournant côté poutres. Elle descend son curseur d'outillage au niveau "0". Elle peut charger jusqu'à 3 jetons Poutre sur sa brouette.

## 7.6 Maçon



Le Maçon fabrique le mortier qui est indispensable pour commencer la construction d'un bâtiment.

Un ouvrier qui se rend chez le Maçon ne peut produire **qu'un seul jeton Mortier** (quels que soient ses niveaux d'expérience et d'outillage).

Il place le jeton **Mortier** en (6). Il peut le laisser là ou le charger sur sa brouette ou le tombereau s'il est présent.

Un jeton **Mortier** est considéré comme 1 Matériau sur la brouette ou sur le tombereau. Lorsqu'il arrive au Château, il est **automatiquement** placé au pied d'un bâtiment au choix des joueurs (7.10 Le Château, page 6).

Il faut **obligatoirement** qu'un jeton **Mortier** soit posé au pied d'un bâtiment pour pouvoir démarrer sa construction.

## 7.7 Cordier



Les cordes sont indispensables pour bâtir en hauteur.

Un ouvrier qui se rend chez le Cordier ne peut produire **qu'un seul jeton Corde** (quels que soient ses niveaux d'expérience et d'outillage).

Il place le jeton **Corde** en (7). Il peut le laisser là ou le charger sur sa brouette ou le tombereau s'il est présent.

La corde est indispensable pour pouvoir construire des bâtiments à partir de

l'étage 1 et jusqu'à l'étage 4.

Un jeton **Corde** est considéré comme 1 Matériau sur la brouette ou sur le tombereau. Il est automatiquement placé sur un des emplacements **Corde** près de la **roue à écureuil** lorsqu'il arrive au Château.

**Exemple :** Caroline veut poser un jeton Tuile au 3<sup>ème</sup> étage de la tour de la chapelle. Il y a 3 cordes sur la **roue à écureuil**, elle peut le faire. Par contre, elle voulait aussi poser un pion tuile au niveau 4 de la tour maîtresse, mais ne peut pas le faire car il faudrait une corde de plus.

## 7.8 Forgeron



Le forgeron fabrique et affûte les outils.

Un ouvrier qui se rend chez le Forgeron ne peut produire **qu'un seul jeton Outil** (quels que soient ses niveaux d'expérience et d'outillage au niveau "3").



## 7.9 Écuries



Un ouvrier qui s'y rend peut **faire 3 actions** avec le tombereau au lieu d'une.

**Note :** c'est le seul bénéfice des écuries, mais il est parfois indispensable pour être dans les temps.

## 7.10 Le Château



Le Château est constitué :

- > de 6 bâtiments,
- > d'une cour pour y entreposer les produits finis,
- > d'une roue à écureuil.

Chaque bâtiment possède à sa base un emplacement pour y poser un jeton **Mortier**. Chaque bâtiment est composé de 3 à 5 tuiles **Étage**. Sur chaque tuile **Étage** est indiqué combien et quels produits finis sont nécessaires à la construction.

**Un pion Visiteur est pioché du sac à chaque fois qu'un pion Mortier est placé au pied d'un bâtiment.**

Un ouvrier qui se rend au Château :

- > peut **prendre** autant de pions **Produit Fini** (présents dans la cour du Château ou dans sa brouette) que l'indique son niveau d'expérience plus (éventuellement) son niveau d'outillage et les **placer** sur les emplacements d'une ou plusieurs tuiles **Étage** de son choix. Les points d'outillage sont dépensés comme d'habitude.
- > Il faudra poser un produit fini de type correspondant sur chaque emplacement en partant de l'étage 0 (le rez-de-chaussée) et en montant les étages. Dans un même bâtiment, vous devez terminer un étage avant de commencer à poser des produits finis sur l'étage supérieur.
- > Pour avoir le droit de poser des produits finis sur une tuile **Étage**, il faut au moins autant de jetons **Corde** près de la **roue à écureuil** que l'indique la tuile **Étage** sur laquelle on veut construire.
- > Dès que tous les emplacements d'un étage sont remplis, remettez les produits finis dans leurs réserves respectives et défaissez la tuile **Étage** afin de révéler la partie du château construite.
- > Les cordons restent sur la roue à écureuil.



4 tuiles **Étage** disposent d'un double symbole matériaux (C0, D3, E1 et F3). C'est à l'appréciation des joueurs de décider lequel des produits finis ils vont poser dessus (mais c'est le joueur actif qui a le dernier mot).

Plusieurs bâtiments peuvent être construits simultanément, mais attention à la pénurie de matériaux.



Exemple : le jeton **Mortier** a été posé au pied du bâtiment et le rez-de-chaussée a été construit (la tuile **Étage A0** a été défaussée et remise dans la boîte de jeu).

Il reste 2 étages à construire (tuiles **Étage A1** et A2).

Il faut 1 jeton **Pierres Taillées** présent dans la cour du Château et 1 jeton **Corde** près de la roue à écureuil pour bâtir l'étage 1. Il faut 1 jeton **Tuile** présent dans la cour du Château et 2 jetons **Corde** près de la roue à écureuil pour bâtir l'étage 2.

### → Achèvement d'un bâtiment

Un bâtiment est achevé lorsque toutes les tuiles **Étage** qui composent ce bâtiment ont été enlevées.

## 8 Fin de partie

Les joueurs gagnent la partie s'ils arrivent à construire tous les bâtiments du Château avant la fin du 18<sup>ème</sup> tour (année 1245).

Si la construction n'est pas terminée à l'issue du 18<sup>ème</sup> tour (année 1245), la partie est perdue. Cependant, les joueurs peuvent la continuer pour voir en combien de tours ils achèvent la construction. Ils pourront ainsi comparer leurs performances de partie en partie et tenter de battre leur record.

## 9 Exemple d'un tour de jeu

Exemple d'un tour de jeu pour une partie à trois joueurs :

**1** Le pion Compte-tours avance sur la case "1234" où il y a un symbole "Sac", ce qui a pour conséquence de faire arriver un pion Visiteur en jeu. Celui-ci est pioché dans le sac, il s'agit d'un pion Visiteur rouge. Il est posé couché sur le belvédère.

**2** Une carte **Évènement** est piochée. Il s'agit de la carte "Alchimie". Son effet est : "Le joueur qui va chez le **Maître**



**d'œuvre** place son marqueur outils au **maximum** (en plus de l'expérience)".

**3** Le joueur noir, qui est le premier joueur, déplace son pion **œuvrier** sur le Maître d'œuvre, déplace son curseur d'expérience d'un emplacement vers la droite et, grâce à la carte "Alchimie", monte son niveau d'outillage à 3.

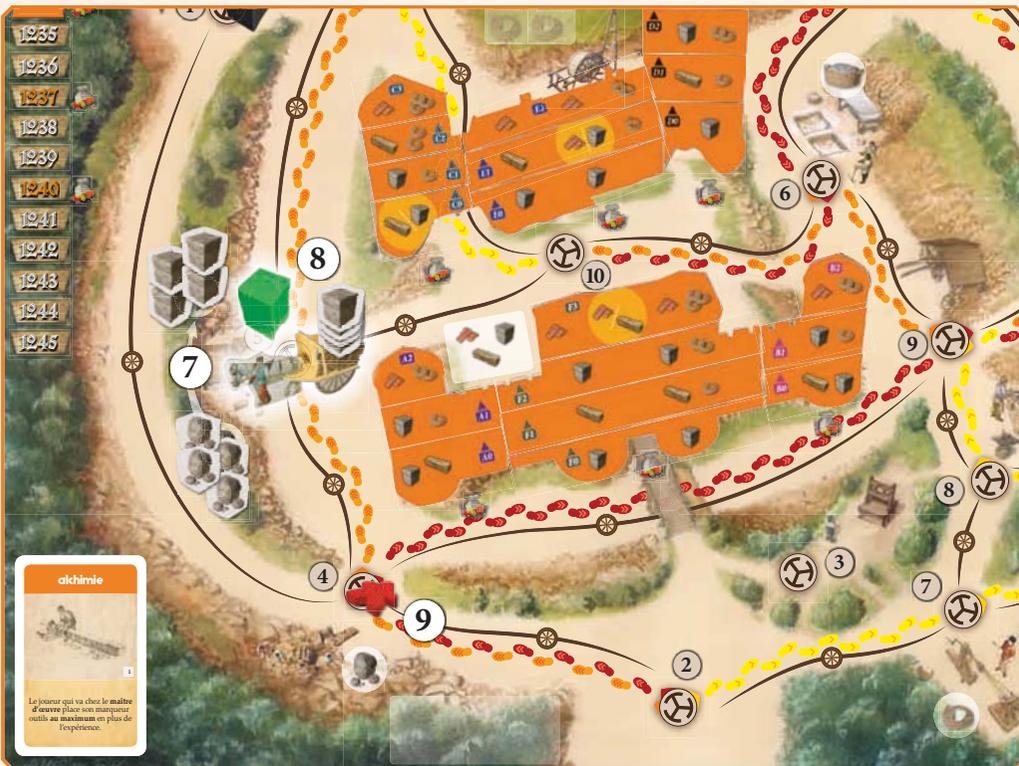
**4** Action du tombereau : il déplace le tombereau qui transporte 2 pierres d'un lieu jusqu'au tailleur de pierres.



**5** Le joueur bleu déplace son pion **Œuvrier** chez le Charpentier où se trouvent 3 bois. Il les transforme en poutres en retournant les 3 jetons dont le côté Bois est visible du côté Poutre.

**6** Action du tombereau : il décharge les 2 pierres chez le tailleur de pierre.





- 7 Le joueur vert déplace son pion œuvrier chez le tailleur de pierre, décharge 2 pierres de sa brouette et transforme les 4 pierres brutes qui s'y trouvent en 4 pierres taillées grâce à son expérience de 2 + 2 outils.
- 8 Action du tombereau : il charge les 4 pierres taillées sur le tombereau.
- 9 Le pion Visiteur rouge est déplacé en suivant les pas de sa couleur, ce qui l'amène à la Carrière.

## 10 Difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté en remplaçant 9 cartes parmi celles numérotées 1 - 18 (facile) par une série de 9 cartes numérotés 19 - 27 (intermédiaire) ou 28 - 36 (difficile).

Vous pouvez aussi remplacer une série de 9 cartes par la série spéciale Guédelon 37 - 45.

## 11 Modes Solo et Duo

### 11.1 Fonctionnement de l'apprenti

Lors de la mise en place, choisissez un pion **Œuvrier** parmi les pions qui ne sont pas utilisés. Ce pion sera l'**Œuvrier apprenti**. Placez-le sur le **Belvédère**.



L'**Œuvrier apprenti** peut avancer de 1 ou 2 lieux par tour, en suivant le parcours coloré de votre choix. Placez un pion **Curseur** sur la tuile ci-contre pour garder en mémoire la couleur du parcours choisi.

Exemple à gauche : l'**Œuvrier apprenti** suivra le parcours jaune.

L'**Œuvrier apprenti** ne peut pas changer de couleur de parcours tant qu'il n'est pas arrivé dans la cours du château (10). Il est remis en jeu sur le **Belvédère** et pourra recommencer un parcours coloré au choix du joueur lors de sa prochaine action.

L'**Œuvrier apprenti** fait les actions de la même façon que les **Œuvriers**.

L'**Œuvrier apprenti** peut rencontrer des visiteurs pendant son déplacement. S'il y a un visiteur sur le même lieu que lui, il ne peut que l'initier et ne peut pas bénéficier de l'effet du lieu. Il peut faire l'action avec le tombereau ainsi que le chargement et le déchargement de sa brouette.

### 11.2 Précision pour le mode Duo

Chaque joueur utilise un plateau individuel avec 1 pion **Œuvrier**.

Un troisième plateau est utilisé pour gérer le pion **Œuvrier apprenti** qui joue ses actions après celles des 2 joueurs (11.1 Fonctionnement de l'apprenti, page 8).

### 11.3 Précision pour le mode Solo

Le joueur joue avec 2 pions **Œuvrier** qui partagent le même plateau individuel. L'outillage, l'expérience et la brouette sont donc communs aux 2 pions **Œuvrier**.

Le joueur décide, à chaque tour, dans quel ordre il joue ses 2 pions **Œuvrier**.

Un second plateau est utilisé pour gérer le pion **Œuvrier apprenti** qui joue ses actions après celles du joueur (11.1 Fonctionnement de l'apprenti, page 8).

### Remerciements

Je tiens à remercier particulièrement Stéphane Rouault et RV Rival qui m'ont aidé lors de brainstorming, tous mes amis "cobayes" généreux en retours pertinents et tous les inconnus qui se sont prêtés au jeu.

Merci à Olivier d'avoir cru en ce projet et m'avoir donné quelques pistes.

Egalement un grand merci à Maryline Martin et Delphine Bourselot, les anges gardien de Guédelon d'avoir permis au jeu d'exister et à Jean-Benoît Héron, l'illustrateur officiel de Guédelon, pour l'avoir mis en images.

J'ai la sensation très agréable d'avoir apporté une petite pierre à l'édifice.

Xavier

### CRÉDITS

Auteur : Xavier Faure

Illustrations : Jean-Benoît Héron

Graphismes : Yann Rodolphe

Relecture : Bérangère, Marie-Aude, sdehors, Thierry, Franck, Maximilien

Mise en page : Olivier Chanry



ASYNCRON games  
223, rue de l'Yser  
59200 TOURCOING

www.asyncron.fr  
www.facebook.com/asyncron\_games  
twitter.com/asyncron\_games