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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

HELVETIA

Un jeu de Matthias Cramer pour 2 à 4 joueurs

Gruezi !

La Suisse ou "*Confoederatio Helvetica*" au début du 19ème siècle avec ses hautes montagnes et ses nombreuses vallées. L'occupation napoléonienne est terminée mais les traces en sont encore visibles, y compris au sein des villages les plus reculés. Cependant leurs habitants se sentent enfin libres. Le temps est venu de partir à l'aventure ! Vous êtes le maire d'un de ces petits villages. Le prochain village est à une heure de marche et la prochaine ville à une journée. Même si vos villageois produisent assez pour subsister, vous en voulez plus ! Vous voulez du travail et un toit pour vos enfants et les marier avec une personne d'un village voisin pour leur assurer un avenir prospère. Bien sûr, vous êtes aussi intéressé par les voir s'installer dans votre village et fonder un foyer avec des personnes venant d'autres villages. Ainsi, vos villageois produisent, construisent, se marient et donnent naissance à des enfants contribuant à l'essor et la prospérité de votre communauté. Tout ce dont vous n'avez pas besoin pour la consommation de votre communauté peut être livré au grand marché de la ville la plus proche afin d'accroître votre prospérité. Si vous parvenez à bien gérer votre communauté, vous pourrez investir dans la construction de bâtiments pour le bien être de tous et conduire ainsi votre village vers une nouvelle ère de prospérité. Qu'"*Helvetia*" soit avec vous !

En Suisse, il est de tradition de jouer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour honorer cela, **Helvetia** se joue ainsi. Si toutefois vous préférez jouer dans l'autre sens, libre à vous de ne pas respecter cette tradition.

Contenu

1 plateau de jeu
1 feuille de stickers avec 72 "enfants" (dont 8 de secours)

64 villageois
(16 par couleur)

Villageois

Il existe des hommes et des femmes :

Les villageois sont soit actifs :

soit inactifs :

Lors des naissances, le pion nouvellement arrivé sera placé ainsi :

54 tuiles bâtiments rectangulaires

24 jetons (6 par couleur de joueur)

68 cubes de livraison (17 par couleur de joueur)

6 tuiles bonus

10 tuiles marchandises

5 tuiles "Personnages"

5 tuiles "centre du village"

1 tuile premier joueur

Préparation

Avant la première partie

Retirez minutieusement les tuiles de leur feuille cartonnée. Collez les stickers sous les figurines des villageois.

+ Placez le plateau de jeu au centre de la table.
+ Triez les tuiles bâtiments selon leurs numéros sur leurs dos. Les tuiles bâtiments avec le numéro 1 doivent être triées selon leur type et placées face visible à côté du plateau de jeu. Les tuiles avec un 2 au dos doivent être placées faces cachées et mélangées en une pile. Faîtes de même avec les tuiles avec un 3.

Les tuiles **avec des lettres au dos** sont présentées faces visibles et distribuées aux joueurs (**voir "Distribution des bâtiments initiaux"**)

+ Les 5 tuiles personnages et les 10 tuiles marchandises sont placées dans leurs espaces appropriés sur le plateau de jeu. Les 6 tuiles bonus sont placées à côté du plateau de jeu.
+ Chaque joueur reçoit tout le matériel de sa couleur choisie : 16 villageois, 6 jetons et 17 cubes de livraison.
+ Chaque joueur place un cube de livraison sur la case 0 de la piste de score.
+ Pour finir, chaque joueur reçoit une tuile "centre du village". Les lettres aux dos sont uniquement utilisées lorsque vous jouez avec les règles de la **"mise en place simplifiée"** (voir page suivante). Les tuiles "centre du village" restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront plus utiles pour la suite du jeu.

Distribution des bâtiments initiaux

Pour un jeu à 4 joueurs, les 15 tuiles bâtiments de démarrage (avec une lettre dans leurs dos) seront utilisées. Pour un jeu à 3 joueurs, enlever une tuile de chaque type. Ainsi, vous démarrerez avec 10 tuiles bâtiments de démarrage disponibles, 2 de chaque type. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte.

Jeu à 2 joueurs
Se référer aux règles spéciales de mise en place et de jeu présentées en page 8.

Choisissez aléatoirement un premier joueur, il reçoit la tuile premier joueur. Il choisit **une** des tuiles bâtiments de démarrage exposées puis les autres joueurs font de même **en sens horaire**. Une fois que tous les joueurs en ont choisi une, le dernier joueur en choisit une seconde et les autres joueurs suivent **en sens inverse**. Le troisième tour reprend en sens horaire depuis le premier joueur. Un joueur doit toujours choisir un bâtiment qu'il n'a pas déjà en sa possession. Une fois les 3 bâtiments choisis, ceux restants sont remis dans la boîte. Chaque joueur installe maintenant ses 3 bâtiments autour de son village (**voir page Construction de votre village**).

Si vous ne suivez pas la tradition suisse, vous pouvez évidemment jouer en sens horaire. Si c'est le cas, la phase de distribution des bâtiments de démarrage doit se faire en sens opposé à celui précédemment décrit.

Cas particulier : Lors du choix du 3ème bâtiment, si le dernier joueur a déjà en sa possession les bâtiments restants, il choisit son bâtiment chez un autre joueur. L'autre joueur devant alors en choisir un autre parmi ceux encore disponibles.

KOSMOS

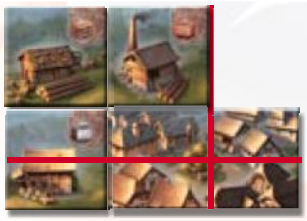
Dans tous les cas, **le dernier joueur** à prendre le dernier bâtiment de démarrage devient le premier joueur et prend la tuile premier joueur.

Mise en place simplifiée
Si vous jouez à Helvetia pour la première fois, nous vous recommandons d'utiliser la distribution simplifiée des bâtiments de démarrage. Il y a des lettres au dos de chaque tuile "centre du village" qui correspondent à celles présentes au dos des tuiles de bâtiments de démarrage. Ainsi chaque joueur reçoit aléatoirement une tuile "centre du village" ainsi que les bâtiments de démarrage correspondants. Remettez le reste des tuiles "centre du village" et bâtiment de démarrage dans la boîte. Choisissez un premier joueur aléatoirement.

Première partie simplifiée :
Si vous souhaitez jouer le jeu de manière plus rapide ou encore en faire simplement son apprentissage, retirez les 5 tuiles personnages. Remettez les dans la boîte et ignorez toutes les règles les concernant. Définissez ensuite comme condition de fin de partie l'atteinte de 18 ou plus points de victoire.

Dans les parties futures, si vous souhaitez utiliser la distribution simplifiée des bâtiments de démarrage, nous vous recommandons d'utiliser les tuiles personnages et de choisir comme condition de fin de partie l'atteinte de 20 ou plus points de victoire.

Construction de votre village
Chaque joueur démarre avec son centre du village et 3 bâtiments. Un bâtiment est toujours rattaché au centre du village selon une répartition par quartier (haut, bas, gauche, droite)
Juste:



Les 3 bâtiments initiaux choisis en début de partie peuvent être placés n'importe où du moment qu'ils répondent aux règles ci-dessus. (Il est cependant recommandé de tous les placer dans un seul quartier).

Chaque joueur prend 3 femmes et 3 hommes de sa réserve de villageois puis les place par paires comme suit :

1ère paire : L'homme sur un bâtiment, la femme sur un autre.

2ème paire : 1 villageois sur le bâtiment restant et le second à "l'école"située sur le plateau de jeu

3ème paire : 1 villageois est "marié" en étant placé dans le village du joueur à gauche dans un bâtiment habité par un villageois du sexe opposé. Le villageois restant est placé seul sur la place centrale du village.

Au départ, chaque joueur place sa première paire, puis sa seconde et enfin sa troisième. Comme le bâtiment où habite une femme ou un homme peut être important, les trois tours de placement sont joués dans l'ordre du jeu (sens inverse des aiguilles d'une montre).

Au début du jeu, tous les villageois sont actifs. Ils sont donc placés debout. Les autres villageois restent dans la réserve personnelle du joueur.
Chaque joueur prend maintenant 2 de ses 6 jetons et en donne 1 à chacun de ses voisins de droite qui placent les jetons obtenus sur leur place centrale en tant que "dote". Il doit maintenant rester à chaque joueur 4 jetons plus 1 jeton des deux joueurs à sa gauche placés sur la place centrale de son village.

Le jeu - Aperçu

Pour étendre leur village, les joueurs auront besoin de produire des marchandises qui leur serviront pour construire des nouveaux bâtiments. Chaque villageois (qui peut être un homme ou une femme) peut produire 1 marchandise, soit dans son village ou dans un autre, à partir du moment qu'il est encore debout (actif). Une fois la marchandise produite, il part se coucher (inactif) et ne peut plus rien produire. Pour indiquer qu'une marchandise à été produite, le joueur couche simplement le villageois de sa couleur pour le rendre inactif. Les villageois endormis (inactifs) ne pourront être réveillés (rendu à nouveau actif) qu'avec l'action du "veilleur de nuit". Il n'y a pas de cartes ou de tuiles pour matérialiser les marchandises à **Helvetia** : elles sont produites seulement quand le joueur en a besoin. Ainsi, il devra tout de suite les utiliser pour par exemple construire un bâtiment. Si d'autres joueurs marient leur villageois dans votre village, le couple ainsi formé pourra avoir des enfants. Ils deviendront des villageois de votre couleur qui pourront peut être occuper des nouveaux bâtiments. Marier vos villageois avec ceux des autres joueurs est essentiel pour pouvoir utiliser les bâtiments construits dans leurs villages. De plus, c'est le seul moyen d'obtenir des jetons supplémentaires.

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir 20 ou plus points de victoire à la fin d'une manche lors de la phase de décompte. Les points de victoires (PV) sont gagnés essentiellement en "livrant" des marchandises au marché central mais aussi à l'aide d'objectifs "bonus" et aussi en étant en possession de tuiles Personnages lors d'un décompte.
Les PV ne sont pas cumulatifs dans **Helvetia**. La piste de score est juste un indicateur du niveau de score actuel. En effet, les PV gagnés grâce au marqueur de premier joueur et aux tuiles Personnages ne comptent que si le joueur les possède toujours au moment d'une phase de décompte. Ainsi, le score de chaque joueur peut aussi bien monter que descendre.

Déroulement

Helvetia se joue en manche. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre chaque joueur doit placer un ou plusieurs jetons lors de son tour. Les tours se poursuivent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'**un seul** joueur disposant encore de jetons. Ce joueur ne pourra pas terminer son tour mais il sera le prochain premier joueur pour la manche suivante. A la fin de chaque manche, il y a une phase de décompte pour calculer les PV et ainsi vérifier si le jeu est terminé ou pas et démarrer une nouvelle manche le cas échéant.

Les Personnages (Aperçu)

5 Personnages représentent les actions dont vous disposez :

Bâtisseur

Marchand

Veilleur de nuit

Prêtre

Sage-femme

Lors de son tour, un joueur choisit un des 5 Personnages dont il souhaite utiliser une ou plusieurs fois l'action. Pour chaque action souhaitée, il doit placer un jeton sur le personnage. S'il souhaite utiliser plusieurs fois l'action, il doit d'abord décider combien de jetons il va placer et seulement après il pourra effectuer les actions désirées.

Important : Lors de son tour, un joueur ne peut choisir qu'**un seul** Personnage et il doit poser autant de jetons que d'actions qu'il souhaite réaliser.

Lors de son éventuel prochain tour, il pourra à nouveau choisir ce Personnage **ou** un autre pour réaliser la ou les actions souhaitées.

Lors d'un tour d'un joueur, si celui-ci ne dispose plus de jetons, il doit passer et ne pourra plus jouer dans cette manche. Un joueur **ne peut pas passer** tant qu'il dispose de jetons.

Un joueur peut uniquement poser des jetons sur un Personnage s'il compte utiliser le ou les actions de celui-ci. Il est interdit de placer plus de jetons que nécessaire sur le Personnage (rappel : un jeton = une action).

Production et chaîne de production

Dans **Helvetia**, les marchandises peuvent être de deux types :

1. Les marchandises simples sont produites directement.
Si une seule marchandise est visible sur le bâtiment, alors elle peut être produite directement.

"Aux champs", on peut produire directement la marchandise "blé"

2. Les marchandises complexes sont issues de chaîne de production et prennent donc plus de temps pour être produites. Si une icône plus petite représentant une marchandise apparaît en dessous de l'icône de la marchandise principale, en haut à droite, alors les joueurs doivent également produire celle-ci avant de produire celle du bâtiment.

"A la ferme", le blé qui vient d'être produit aux champs peut être utilisé pour produire "une vache". Le blé a été consommé par la vache

Une chaîne de production peut aller jusqu'à une suite de 3 marchandises.

Pour produire une marchandise, un joueur aura besoin de son propre villageois actif et situé dans le bon bâtiment, peut importe que le bâtiment soit situé dans son village ou dans un village adverse. Après la production, le villageois part se coucher (inactif) et ne pourra plus produire. Si vous devez produire une marchandise complexe, vous devez également disposer d'un villageois actif (qui deviendra inactif) dans le bâtiment produisant la ou les marchandises requises dans la chaîne.

Personnages et actions en détails

Bâtisseur

Le bâtisseur construit les nouveaux bâtiments. Si un joueur veut construire un bâtiment, il doit choisir le bâtisseur, y placer un jeton et prendre la tuile bâtiment exposée face visible en payant le coût en marchandises indiqué en haut à gauche (cf. "Production et chaîne de production").
Il existe 3 différents types de bâtiments. Une explication détaillée de chacun est donnée en annexe.

Si un joueur souhaite construire plus d'un bâtiment, il doit placer le nombre de jetons approprié et payer toutes les marchandises requises. Un joueur peut construire autant de bâtiments que peut lui permettre ses jetons et ses marchandises.

Cependant, chaque bâtiment ne peut être construit **qu'une seule fois par village !**

Si un joueur ne peut pas produire certaines marchandises nécessaires à la construction d'un bâtiment, il peut en acheter auprès du bâtisseur (bois, brique, pierre) en payant un jeton supplémentaire par marchandise nécessaire pour le construire. Les jetons supplémentaires sont également placés sur le bâtisseur. Il est également permis de construire entièrement un bâtiment de cette manière de même que d'acheter plusieurs fois la même marchandise.

Note : Vous ne pouvez acheter que les 3 marchandises présentées sous le bâtisseur et cela n'est possible **qu'avec l'action du bâtisseur**.

Exemple : Jaune souhaite construire une boucherie. Il a besoin de 2 briques et d'une pierre. Il dispose de villageois actifs dans la carrière et la briqueterie. Il lui manque donc une deuxième brique. Comme il n'a pas d'autres villageois dans les villages adverses capable de produire cette brique manquante, il décide de l'acheter auprès du bâtisseur. Ainsi, il place 2 jetons sur le bâtisseur : 1 pour réaliser son action, 1 pour lui payer la brique manquante.

Les nouveaux bâtiments seront placés dans des emplacements libres autour du village. Une fois qu'un joueur en a construit un, il doit immédiatement contrôler s'il y a un villageois disponible dans son centre du village. Ce villageois s'installera tout de suite dans le nouveau bâtiment construit. Après cela, le joueur peut construire un autre bâtiment, tant qu'il a placé le nombre correspondant de jetons sur le bâtisseur. Il pourra tout de suite utiliser le bâtiment fraîchement construit si cela s'avère être possible. (voir également "Les villageois" et "Les bâtiments" à la page 6)

Plus tard dans le jeu, lorsque le centre du village sera complètement entouré de bâtiments, cela formera ce que nous appellerons un «anneau» et seulement à partir de cet instant, vous pourrez construire d'autres bâtiments autour.

Ainsi, il faut d'abord construire ses bâtiments autour du centre du village avant de pouvoir en construire ailleurs.

Le premier et deuxième joueur à établir un cercle complet autour du centre du village recevront respectivement un bonus de 4 et 2 PV.

Pour obtenir ces PV, **tous les bâtiments du cercle** (sauf les bâtiments de prestige) devront être occupés par **des villageois**.

Marchand

Le marchand livre les marchandises au marché central de la grande ville. Chaque joueur peut livrer chaque marchandise une seule fois. Pour indiquer qu'un joueur a livré une marchandise, il place un de ses cubes de livraison sur l'espace approprié du marché. Chaque cube de livraison ainsi placé vaut 1 PV. Si un joueur est le premier à livrer une marchandise complexe, il reçoit en plus la tuile bonus correspondante (1 ou 2 PV)

Rouge place 2 jetons sur le marchand et livre 2 marchandises.

Il livre 1 bois et une bière en plaçant un cube de livraison sur chaque espace correspondant. Comme il est le premier à avoir livré de la bière il prend en plus la tuile bonus correspondante.

Note : Pour livrer une marchandise complexe, il n'est **pas** nécessaire d'avoir au préalable livré les marchandises qui ont permis sa production. La disposition du marché est uniquement à but informatif pour vous rappeler les différentes chaînes de production disponibles dans le jeu. Elle n'intervient pas dans l'action de livraison.
(tout comme l'exemple ci-dessus : Rouge a pu livrer de la bière bien qu'il n'ait pas livré de l'eau au préalable.)
Rappel : Lorsqu'il utilise l'action du marchand**,** un joueur **ne peut pas** acheter des marchandises (NdT : auprès du bâtisseur par exemple) pour les livrer ensuite.

Points de victoires à la livraison

En plus des PV précédemment mentionnés, il existe en plus 4 tuiles bonus qui peuvent être gagnées au marché. Le premier joueur à remplir une ligne complète avec ses marchandises reçoit la tuile bonus associée.

Bleu est le premier à avoir complété l'étalage central (minerai, fer, cloche). Il reçoit la tuile bonus correspondante (2 PV)

Veilleur de nuit

L'action du veilleur de nuit est la seule action possible pour "réveiller" (rendre à nouveau actif) les villageois "endormis" (inactifs). Pour chaque jeton placé sur celui-ci, il peut réveiller **tout un quartier** dans un village **choisi (NdT : n'importe lequel)** . **Tous** les villageois, du joueur actif ainsi que des autres joueurs, sont réveillés et replacés debout.

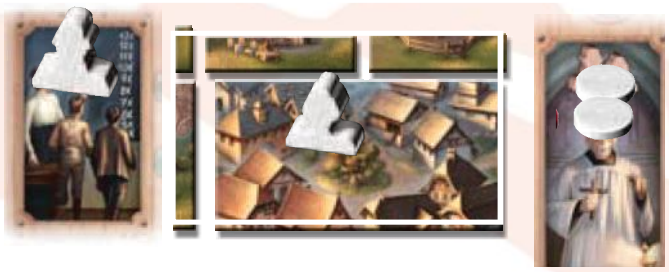
Important : Les bâtiments sur le côté gauche ou droit du centre du village sont considérés comme faisant partie de deux quartiers. Les villageois dans ces bâtiments sont réveillés par le veilleur de nuit est activé dans l'un ou l'autre de ces deux quartiers

Rouge place 1 jeton sur le veilleur de nuit et réveille ainsi 1 quartier. Il choisit celui en haut à gauche. Il réveille ainsi son villageois "bûcheron"(la tuile étant à cheval sur deux quartiers) , son villageois travaillant à la briqueterie et le villageois du joueur Jaune y travaillant également. Le couple rouge/bleu dans la carrière est déjà debout et n'est donc pas concerné. Le couple rouge/blanc dans la ferme chevrière est endormi mais ne se situe pas le quartier affecté par le veilleur de nuit, il reste donc inactif.

Prêtre

L'action du prêtre peut être choisie pour célébrer un mariage entre un de ses villageois disponibles (c'est à dire célibataire et sans emploi - **n'occupant aucun bâtiment**) avec un autre dans un village adverse. Ainsi, seuls les villageois se situant soit **à l'école**, soit **au centre du village** peuvent être mariés.

Si un joueur souhaite marier un de ses villageois disponibles, il prend le villageois depuis son centre du village ou depuis l'école et le place :
- dans **un autre** village
et
- dans un bâtiment contenant uniquement 1 seul villageois du sexe **opposé**.



Blanc dispose d'un jeune homme disponible à l'école ainsi qu'une femme sans emploi également disponible au centre du village. Blanc place 2 jetons sur le prêtre pour les marier tous les deux.

Le village de Rouge héberge un bûcheron célibataire.

Le village de Bleu abrite 3 villageois célibataires : une femme au marché, un puisatier, un paysan.

Blanc peut uniquement marier le jeune homme de l'école avec la femme du marché dans le village bleu. La femme du joueur Blanc peut par contre choisir entre 3 hommes. Il choisit le paysan bleu. ***Les villageois peuvent être mariés quelque soit leur statut (actif ou inactif).***

S'il y a des jetons dans le centre du village adverse, le joueur qui a initié le mariage avec l'action du prêtre et placé un de ses villageois dans ce village peut en prendre un. S'il s'agit d'un jeton de sa couleur, il lui servira pour avoir plus d'actions, y compris dans la même manche mais pas dans son tour actuel. S'il s'agit d'un jeton d'une autre couleur, il est placé dans le centre du village du joueur actif. Si lors d'un mariage, plusieurs jetons sont disponibles, le joueur actif peut choisir celui qu'il prendra.

Blanc a placé ses villageois avec leurs nouveaux partenaires. Il a également pris les jetons rouge et blanc disponible dans le village du joueur Bleu. Il pourra utiliser le jeton de sa couleur lors de son prochain tour, le jeton rouge est quant à lui placé dans le village du joueur Blanc.

Sage-femme

L'action de la sage-femme est de donner naissance à des nouveaux villageois. Pour chaque jeton placé sur elle, **un couple du joueur actif se trouvant dans son village** peut donner naissance à **1** enfant. Le joueur actif choisit alors un villageois de sa réserve personnelle (homme ou femme : oui dans ce jeu il existe un contrôle des naissances parfait) et le place renversé (sticker visible) à côté de ses parents dans un bâtiment.

Important : Chaque couple peut seulement avoir 1 enfant par tour. Il est possible de choisir la sage-femme plusieurs fois dans une manche pour que le couple puisse avoir plus d'un enfant.

Fin d'une manche

La manche prend fin lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur disposant encore de jetons. Il peut arriver que ce joueur n'ait même pas eu la possibilité de jouer pendant cette manche. Pour compenser cela, ce joueur recevra immédiatement la tuile premier joueur et débutera la prochaine manche. La possession de la tuile premier joueur rapporte 1 PV.

Les étapes suivantes sont maintenant réalisées :

1. Attribution des tuiles Personnages

Il existe une tuile pour chacun des 5 personnages du jeu. Au début du jeu, elles sont simplement placées sur les personnages.
Pour chaque personnage, on regarde quel joueur a dépensé le plus de jetons. Celui qui en a dépensé le plus reçoit la tuile Personnage correspondante. En cas d'égalité (soit parce que personne n'est allé sur le personnage ou parce qu'il n'y a pas de stricte majorité), la tuile n'est pas attribuée (soit elle reste chez son propriétaire actuel, soit elle reste sous le personnage).

La tuile Bâtisseur revient à Jaune car il est majoritaire. La tuile Marchand revient à Rouge pour la même raison. La tuile Veilleur de nuit reste où elle est car aucun joueur n'a posé de jeton sur le personnage. La tuile Prêtre revient au joueur Blanc car il est le seul à avoir déposé des jetons sur le personnage. La tuile Sage-femme reste où elle est car il n'y a pas de stricte majorité entre les joueurs Bleu et Rouge.

La possession d'une tuile Personnage entraîne deux avantages :

1. 1 PV par tuile Personnage en votre possession (qui sera perdu si la tuile change de main lors d'une prochaine fin de manche)
2. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser la tuile Personnage pour obtenir **une action supplémentaire** par manche avec le personnage correspondant y compris si vous n'avez pas choisi le même personnage lors de la pose de vos jetons. Cependant, cette action peut bien entendu être également une action supplémentaire du même personnage choisi lors de la pose de vos jetons. Pour indiquer que vous avez utilisé l'action de la tuile Personnage, retournez la sur sa face grise.

Exemple : Le joueur choisit le marchand et place 2 jetons sur celui-ci pour livrer 2 marchandises au marché central. Ensuite il utilise la tuile Prêtre qui lui a été attribuée lors de la manche précédente pour marier un de ses villageois dans un village adverse.

Note :

A. Un joueur peut utiliser une seule tuile Personnage par tour.
B. Un joueur qui n'aurait plus de jeton doit passer son tour. Dès lors, il ne pourra pas utiliser ses tuiles Personnages restantes.

Règles supplémentaires à propos des tuiles Personnages :

A. L'action supplémentaire peut être effectuée soit avant ou après une action choisie lors de la pose de jetons. Chaque action doit cependant être terminée complètement avant de passer à la suivante.
B. Si l'action supplémentaire est la même que celle choisie avec les jetons, les actions sont combinées.

C. Cas particulier : Normalement, vous n'avez pas à dépenser de jetons pour utiliser une action supplémentaire d'une tuile Personnage. Cependant, si vous utilisez l'action de la tuile Bâtisseur pour 1 action, vous pouvez ajouter des jetons pour acheter les marchandises que propose celui-ci.

2. Chaque joueur reprend ses jetons dépensés sur les personnages.

3. Tous les villageois étant encore à l'école reviennent dans le village de leurs propriétaires respectifs.

A ce stade, les enfants qui n'ont pas encore été mariés sont considérés comme étant adultes et prendront pleinement part à la communauté du village. S'il existe des bâtiments vides, ils y sont directement placés (1 par bâtiment vide). Dans le cas où il y aurait plus de bâtiments vides que de nouveaux arrivants, le joueur choisit dans lesquels il les placera. S'il y a moins de bâtiments vides que de nouveaux arrivants, le surplus est placé directement au centre du village. A partir d'ici, ils pourront être mariés ou occuper des nouveaux bâtiments dans la prochaine manche. Dans cette phase, l'ordre du tour peut être important. Si nécessaire, l'ordre du tour commencera par le premier joueur.

4. Les enfants vont à l'école

Maintenant tous les enfants sont placés à l'école. Là-bas, ils pourront soit être mariés dans la prochaine manche, ou rejoindre la communauté du village à la fin de la manche.

5. Calcul des points de victoire (PV)

Chaque joueur compte ses PV selon la situation actuelle. Cela lui donne un aperçu de sa position par rapport ses adversaires.

- 1 PV pour celui qui détient la tuile premier joueur

- 1 PV pour chaque cube de livraison au marché central

- 1 à 2 PV pour chaque tuile marchandise

- 1 PV pour chaque tuile Personnage

- 3 PV pour chaque bâtiment de prestige

- 1, 2 ou 4 PV pour chaque tuile bonus de colonne au marché

- 4 ou 2 PV pour le bonus "cercle" autour du village

Si un joueur atteint 20 ou plus de PV, les étapes suivantes de la manche ne sont pas réalisées et le jeu s'arrête.

6. Nouveaux bâtiments

5 nouveaux bâtiments sont retournés depuis la pioche "2" et placés à côté des autres bâtiments non construits des précédentes manches. Lorsque la pioche "2" est épuisée, passez à la pioche "3".

Une nouvelle manche démarre.

Fin du jeu

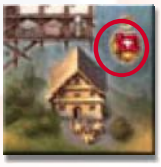
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur dépasse ou atteint 20 PV lors de la phase de décompte à la fin d'une manche. Ce joueur a gagné la partie. Si plusieurs joueurs finissent à plus de 20 PV, celui avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui aura le plus de villageois actifs dans son village remportera la partie. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

ANNEXE

Les bâtiments

Il existe 3 types de bâtiments :

Production **Echange** **Prestige**



Pour décrocher le bonus "cercle" autour du village, les bâtiments de production et d'échange doivent avoir un villageois placé dessus alors que les bâtiments de prestige n'ont jamais besoin de villageois. Les bâtiments de prestige comptent également dans l'atteinte du bonus "cercle".

1. Les bâtiments de production

Ils doivent être occupés par un villageois actif pour pouvoir produire.

Bâtiments initiaux:

15 bâtiments: chacun 3 x

Briqueteries

Scieries

Carrières

Champs

Puits

Pioche 1: 9 bâtiments:
chacun 3 x

Mines Etables Chèvreries

Pioche 2: 11 bâtiments:
chacun 2 x

Boulangeries Brasseries Ferronneries

chacun 1 x

Laiterie Boucherie Fromagerie

Tannerie Forge

Pioche 3: 5 bâtiments:
chacun 1 x

Laiterie Boucherie Fromagerie

Tannerie Forge

2. Bâtiments d'échange

Ils fonctionnent quasiment de manière identique aux bâtiments de production. Pour pouvoir utiliser un tel bâtiment, il faut disposer d'un villageois actif sur celui-ci ainsi que sur le bâtiment produisant la marchandise à échanger. Chaque bâtiment permet l'échange d'une marchandise vers une autre illustrée sur la tuile.

Exemple:

Blanc dispose d'une boulangerie et souhaite livrer du pain au marché central. Le problème est qu'il n'a pas de champs et ne peut pas produire du blé pourtant nécessaire à la fabrication du pain. Cependant, il dispose d'un petit marché lui permettant d'échanger du bois, de la brique, de la pierre, de l'eau, de la bière et du blé. Il utilise le maçon pour produire de la pierre puis ensuite utilise son villageois au marché pour l'échanger contre du blé. Il peut maintenant utiliser sa boulangerie pour produire du pain avec le blé fraîchement produit pour le livrer au marché central.

Il existe les bâtiments d'échange suivants :

Pioche 1: 2 x marchés:

Aux marchés, des marchandises simples peuvent être échangées entre elles (bois, brique, pierre, bière, blé et eau)

Pioche 2: en 1 x marchés aux bestiaux/chèvres:

Au sein de ces marchés, une vache peut être échangée contre du pain ou du fer et vice versa. Idem pour la chèvre contre de la bière ou du fer.

Pioche 3: 2 x épiceries:

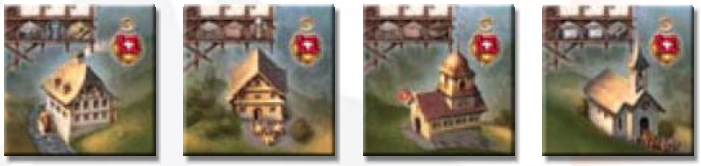
Les échanges de marchandises complexes peuvent s'effectuer dans les épiceries (lait, fromage, viande, vêtement et cloche)

3. Bâtiments de prestige

Les bâtiments de prestige doivent simplement être construits pour rapporter 3 PV chacun. Ils ne produisent rien et ne peuvent être habités par des villageois. Ils participent à l'accomplissement du bonus "cercle" du village même s'ils ne sont pas occupés.

Rappel : aucun doublon de bâtiments n'est autorisé au sein d'un village.

Pioche 3 + 4: 4 bâtiments de prestige: chacun 1 x



Moulin Taverne Mairie Eglise

Les villageois

Les villageois peuvent se trouver soit : dans votre réserve personnelle, sur un bâtiment de production ou d'échange (dans leur village ou dans un autre village), dans leur centre du village, à l'école, ou encore en tant que "nouveau-né" dans un bâtiment habité par un couple marié.

Règles générales :

Il est impossible de refuser un mariage ou de l'empêcher. De même, les divorces, les mariages homosexuels ou entre deux villageois de la même couleur sont interdits. Si un villageois s'est installé dans un bâtiment, il y reste jusqu'à la fin du jeu.

Villageois dans la réserve personnelle

+ ils y restent tant qu'une action "sage-femme" ne fait pas naître un enfant issu d'un couple de votre village.

Villageois sur un bâtiment de production/échange dans votre village

+ peuvent utiliser la fonction du bâtiment (produire ou échanger) tant qu'ils sont actifs puis ensuite deviennent inactifs.
+ peuvent être mariés avec un villageois du sexe opposé appartenant à un autre joueur, qu'ils soient actifs ou inactifs.

+ peuvent, une fois mariés, avoir un enfant par tour indépendamment de leurs statuts (actif ou inactif).
+ peuvent être réveillés par le veilleur de nuit lorsqu'ils sont inactifs.
+ reste affectés au bâtiment dans lequel ils se trouvent jusqu'à la fin de la partie (ils ne peuvent pas le quitter pour déménager dans un autre village ou changer de bâtiment)

Villageois sur un bâtiment de production/échange dans un village adverse
+ peuvent utiliser la fonction du bâtiment dans lequel ils se trouvent tant qu'ils sont actifs puis ensuite deviennent inactifs.
+ peuvent être réveillés par le veilleur de nuit lorsqu'ils sont inactifs.
+ reste affectés au bâtiment dans lequel ils se trouvent jusqu'à la fin de la partie.

Villageois dans leur centre du village
+ sont automatiquement placés dans un nouveau bâtiment de production ou d'échange lorsqu'il est construit (avec le statut actif).
+ peuvent être mariés avec un autre villageois d'un autre village (avec le statut actif).

Villageois à l'école
+ sortent de l'école à la fin de la manche et sont placés seuls dans un bâtiment de production ou d'échange libre s'il y en a, sinon sur le centre du village (avec le statut actif)
+ peuvent être mariés avec un autre villageois d'un autre village (avec le statut actif).

Villageois nouveaux nés
+ vont directement à l'école à la fin de la manche

Jeu pour 2 joueurs

Toutes les règles s'appliquent avec cependant les exceptions suivantes :

Préparation
+ Choisir un premier joueur aléatoirement. Les bâtiments initiaux sont préparés comme pour le jeu à 3 joueurs (ou décider simplement d'utiliser la distribution rapide en choisissant aléatoirement une tuile centre du village).

+ Les deux joueurs reçoivent leur matériel de jeu.
+ Placer un troisième village "neutre" avec sa propre couleur. Celui-ci reçoit les 4 bâtiments initiaux restants. Maintenant, il devrait y avoir 2 bâtiments de chaque type en jeu.
  Exemple : un joueur démarre avec la scierie, la briqueterie et les champs alors que l'autre avec la scierie, la carrière et les champs. Le joueur neutre aura quant à lui la carrière, la briqueterie et deux puits.
+
  Les bâtiments neutres sont placés alternativement par chacun des joueur pendant leur tour et occupés par un villageois neutre. Il y a deux paires (homme et femme) à placer. Le joueur qui n'est pas le premier joueur place le premier bâtiment et villageois. Les villageois neutres restants sont placés sur le centre du village. Une fois le village neutre complété, les joueurs construisent le leur selon les règles
+ normales.
  Chaque joueur place un jeton dans le centre du village neutre et dans celui de leur adversaire. 1 jeton de la couleur neutre est préparé à côté du village neutre.

Déroulement

Le déroulement classique du jeu reste le même.
+ Les joueurs peuvent marier leurs villageois aussi bien avec le village adverse que neutre.
+ Le village neutre ne participe dans les phases d'actions mais il peut cependant servir dans certains cas :

+ Au lieu d'utiliser sa propre action, le joueur actif peut utiliser le jeton neutre et choisir une action pour le compte de celui-ci (uniquement si celui-ci est encore disponible à côté du village). Les seules actions disponibles de cette manière sont celles du bâtisseur et du prêtre.

  Prêtre : le joueur actif peut marier un villageois du village neutre avec un des siens.
  Bâtisseur : le joueur actif peut construire un bâtiment encore disponible et le placer dans le village neutre avec un villageois neutre dessus. Pour le construire, aucune marchandise n'est requise.

+ seul 1 joueur pourra utiliser l'action du joueur neutre dans une manche.

+ les villageois neutres ne produisent rien, ne deviennent jamais inactifs, et ne peuvent pas avoir d'enfants.

Fin de la manche : la manche s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'un seul jeton chez un joueur. S'il s'agit du joueur neutre, la tuile premier joueur change de main à l'autre joueur.

L'auteur du jeu:
Mathias Cramer est venu au monde en 1969, peu avant la pause déjeuner et est depuis lors un joueur passionné. Il aime les vacances au soleil où il pratique la plongée, les réseaux ferrés miniatures, tout ce qui se rapporte à l'histoire, les bières en provenance du monde entier, la fondue au fromage, les séries américaines non conventionnelles et la vitesse.
Il y a 10 ans, il prit contact avec un fonctionnaire de l'Etat Civil souabe, ce qui lui a permis non seulement de connaître la vie locale d'un village typique, mais aussi de découvrir leurs spécialités culinaires. Ainsi développa-t-il **Helvetia,** son 2ème jeu chez Kosmos.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu, en particulier Xavi Bühlmann pour son aide.

© 2011 Kosmos
Auteur: Matthias Cramer
Graphismes: Imelda Vohwinkel
Illustrateur & design des pions: Franz Vohwinkel
Rédaction: Eva Kuon, Sebastian Rapp
Traduction française: Vincent Jehl
Relecture version française : Cyclide