

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





Reiner Stockhausen

Orléans



dip games



Mise en Place

1

Chaque joueur prend

1 sac de disciples

5 Pièces



Il prend aussi dans une couleur :



marqueurs
(cubes en bois)



1 plateau de jeu



1 pion de Marchand



10 postes de commerce

2

Placez le **grand plateau de jeu** (*lieux et terrain*) et le **plateau des « Actions Bénéfiques »** sur la table.

3

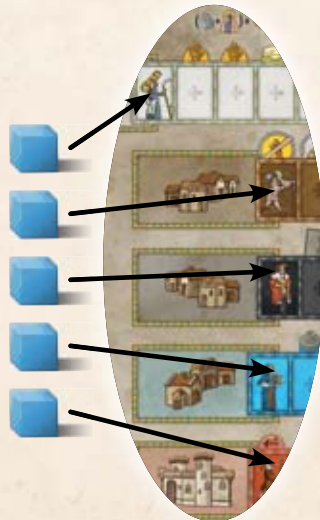
Placez les **Tuiles Technologie** en piles sur les cases prévues du plateau de jeu.

4

Retirez la carte « **Pilgrimage** » (Pèlerinage) (*bleu clair*) du deck des cartes Sablier, et mélangez ensuite les cartes restantes. Placez la pile de cartes, face

5

Placez **1 marqueur** de chaque joueur sur la première case de chaque piste de personnage ainsi que sur la piste de développement.



6

Triez les **tuiles de Personnage Neutre** (*sans le contour de la couleur des joueurs*) par profession et placez-les sur les bâtiments appropriés du plateau de jeu.



8

Placez 13 **Tuiles de Citoyen** sur les cases du plateau de jeu et sur le **plateau des « Actions Bénéfiques »**. Mettez les tuiles restantes sur la table.



7

Mettez les **pièces** sur la table, et gardez-les à portée de main.





série de disciples :

Un Fermier, un Batelier, un Artisan et un Commerçant



Placez vos **postes de commerce** et vos **pièces** devant vous. Placez les **4 disciples** sur les cases du Marché de votre plateau de jeu.

cachée, sur la case prévue du plateau de jeu et mettez la carte « Pilgrimage » (Pèlerinage) dessus. La partie commencera toujours par l'événement « Pilgrimage » durant la première manche.

11

Placez votre **pion de Marchand** à Orléans.

10



Mélangez les **tuiles Marchandises**, face cachée, et placez-les, face visible, sur les cases de la Route et des Voies Navigables, une tuile par cas. Dans une partie à 4 joueurs, toutes ces cases reçoivent une tuile (*alors que dans les parties à 2 ou 3 joueurs des cases restent vides, voir ci-dessous*).

Triez les tuiles de marchandises restantes et placez-les faces visibles sur les cases appropriées du Marché (*sur la gauche du plateau de jeu*).

9



Triez les tuiles de Lieux selon leur chiffre romain au dos et placez-les dans une pile à part.



« Actions Bénéfiques »

12a

Partie à 3 joueurs :

Retirez du jeu les disciples de la couleur de joueur inutilisée.

Retirez du jeu 2 tuiles neutres de chaque personnage : « Fermier », « Batelier », « Artisan » et « Commerçant ».

Retirez du jeu 3 tuiles de chacun des personnages suivants : « Chevalier », « Savant » et « Moine ».

Retirez du jeu, au hasard, 6 tuiles de marchandises.

Ne mettez pas de tuiles de marchandises sur les cases marquées d'un « 4 ». Elles resteront vides.

12b

Partie à 2 joueurs :

Retirez du jeu les disciples des couleurs de joueur inutilisées.

Retirez du jeu 4 tuiles neutres de chaque personnage : « Fermier », « Batelier », « Artisan » et « Commerçant ».

Retirez du jeu 6 tuiles de chacun des personnages suivants : « Chevalier », « Savant » et « Moine ». Retirez du jeu, au hasard, 12 tuiles de marchandises.

Ne mettez pas de tuiles de marchandises sur les cases marquées d'un « 3 » et d'un « 4 ». Elles resteront vides.

13

Vous êtes maintenant prêt à jouer.

But du Jeu

Vous allez essayer de dominer certaines spécialités dans la France médiévale. Vous recevrez des marchandises, des pièces et des points de victoire via la production, le commerce, le développement et en prenant part à l'essor du bien commun.

Tour de jeu

Le plus jeune joueur reçoit le jeton de premier joueur

La partie se joue en 18 manches. Chacune des manches étant composée de 7 phases.



Jeton de premier joueur

Phase 1

Le Sablier : le premier joueur pioche la première tuile de la pile des tuiles Sablier et il la retourne face visible. Les tuiles sablier déterminent la durée du jeu. La partie se termine à la fin de la manche pendant laquelle la 18ème et dernière tuile est piochée. Chaque tuile de sablier introduit aussi un événement qui va avoir un effet sur la manche en cours. Il y a 6 types différents d'événement (voir partie événement). A l'exception de « Pèlerinage » (*Pèlerinage*), les événements sont résolus dans la phase 6 : « Événement ».



Phase 2

Recensement : Déterminez qui a le plus et qui a le moins de fermiers. Le joueur dont le jeton est le plus avancé sur la piste des fermiers, reçoit 1 pièce de la réserve / S'il y a égalité, aucun joueur ne reçoit de pièce. Le joueur dont le jeton est le plus reculé doit payer 1 pièce à la réserve. S'il y a égalité, aucun joueur ne paye de pièce.



Exemple: Le joueur bleu reçoit une pièce et le joueur rouge doit payer une pièce.

2 JOUEURS

Veillez remarquer que dans les parties à 2 joueurs, le joueur qui est en retard sur la piste ne doit pas payer de pièce. Par contre le joueur qui est devant reçoit toujours une pièce.

Phase 3

Disciples : Piochez des tuiles de personnage dans votre sac et placez-les sur le marché. Vous pouvez piocher un nombre de tuiles de personnage dans votre sac qui sera égal au nombre indiqué par votre jeton sur la piste des chevaliers. Au début de la partie, ce nombre est 4. Placez les tuiles piochées sur les cases du marché de votre plateau personnel. Vous ne pouvez pas piocher plus de tuiles que vous ne pouvez en mettre dans votre marché. (*Remarque : les tuiles de personnage que vous n'utilisez pas restent sur votre marché, occupant ainsi une case dont vous pourriez avoir besoin lorsque vous piochez des tuiles*).



Exemple: Le joueur vert peut piocher 4 tuiles dans son sac. Les joueurs jaune et bleu peuvent, chacun d'entre eux, piocher 6 tuiles, et le joueur rouge peut même piocher 8 tuiles dans son sac.

Phase 4

Organisation : Vous pouvez utiliser les tuiles personnages de votre marché pour activer des actions des lieux. Vous pouvez laisser des tuiles personnage dans votre marché pour les utiliser lors des tours suivants.

Chaque lieu fournit une action spécifique et nécessite une certaine série de tuiles personnages pour être activé. (*Certains lieux ne nécessitent qu'une seule tuile voire pas du tout pour être activé*).



Exemple : Vous avez besoin d'un batelier et d'un artisan pour recevoir un autre fermier.

Placez les tuiles personnage requises sur les cases d'action du lieu où vous voulez activer une action. Un lieu est considéré comme étant activé dès que toutes ses cases actions sont occupées par une tuile.

Vous pourrez réaliser l'action pendant le tour suivant ou pendant une future phase d'action. Vous n'êtes pas obligé de poser toutes les tuiles nécessaires pendant la même phase d'organisation. Vous pouvez en placer certaines et le reste pendant des manches suivantes. Tant que vous n'avez pas placé toutes les tuiles requises, l'action n'est pas activée et elle ne peut pas être jouée.

Phase 5

Actions : vous pouvez réaliser les actions des lieux que vous avez activé, c'est-à-dire là où vous avez placé un disciple (ou une tuile technologie) sur chaque case requise.

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut réaliser 1 action ou passer. Si vous passez, vous ne pourrez plus réaliser d'action pendant cette manche.

Après avoir joué une action, retirez les disciples de cette action (par exemple le batelier et l'artisan de la ferme) et remettez-les dans votre sac.

Veillez noter que les tuiles de technologie restent sur les cases action où vous les avez placées et ce jusqu'à la fin de la partie.

Vous pouvez réaliser vos actions dans n'importe quel ordre. Vous n'êtes pas obligé de réaliser une action activée. Vous pouvez passer même si vous pouviez réaliser plus d'actions. La phase d'action se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Si vous passez, vous ne pourrez plus du tout prendre part à la phase d'action en cours. Les actions activées que vous n'avez pas utilisées pendant cette manche, restent activées et pourront être utilisées pendant une manche suivante. Ne retirez pas les tuiles personnage des actions que vous n'avez pas utilisées.

Phase 6

Événement : Résolez les événements inscrits sur la tuile sablier de la tuile de cette manche.

(Les événements affectent tous les joueurs. Voir plus bas pour plus de détails sur les événements).



Phase 7

Premier Joueur : le premier joueur de la manche passe le jeton de premier joueur au joueur à sa gauche.



Les Actions / Les Lieux

Chaque lieu représente une action spécifique. Votre plateau de jeu représente les lieux les plus communs. Plus le jeu avancera plus vous pourrez acquérir des lieux supplémentaires. (Voir ci-dessous, « Agrandir la ville »).

Vous pouvez jouer une action si elle est activée (*toutes ses cases sont occupées*). Après avoir joué cote action, vous retirez les tuiles de personnage (*mais pas les tuiles de Technologie*) utilisées pour l'activer et vous les remettez dans votre sac à disciples.

Les Lieux et leurs actions en détail :

La Ferme

Prenez une **tuile de fermier** dans la ferme du plateau de jeu et mettez-la dans votre sac.

Avancez ensuite le jeton d'une case sur votre piste des fermiers et recevez la **marchandise** décrite. La position de votre jeton sur cette piste joue aussi un rôle pendant la Phase 2 : « Recensement ».



Le Village

Dans le village, vous pouvez recevoir un **batelier**, un **artisan** ou un **commerçant**. Vous pouvez choisir une des actions suivantes (*batelier, artisan, commerçant*) :



Batelier

Prenez une **tuile de batelier** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Avancez ensuite d'une case votre jeton sur la piste des bateliers et recevez le nombre de **pièces** inscrit. Le premier joueur qui arrive sur la dernière case de cette piste reçoit une tuile de citoyen à la place de pièces.



Artisan

Prenez une **tuile d'artisan** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Avancez ensuite d'une case votre jeton sur la piste des artisans et recevez une tuile de technologie. Mettez la **tuile de technologie** près de votre plateau personnel. Vous ne pourrez l'utiliser qu'après avoir passé.



Technologie : vous pouvez placer la tuile de technologie sur une case action de votre choix pour remplacer la tuile personnage requise pour le reste de la partie. Vous ne retirez pas la tuile de technologie après avoir joué l'action. Il reste sur sa case jusqu'à la fin de la partie.

Contraintes :

- La première tuile technologie que vous placez pendant la partie doit remplacer un fermier.
- Les tuiles de technologie suivantes peuvent remplacer n'importe quelle autre tuile personnage sauf les moines.
- Les moines ne peuvent jamais être remplacés par des tuiles de technologie.
- Vous ne pouvez pas placer plus d'1 tuile technologie sur un lieu.
- Vous ne pouvez pas placer une tuile de technologie sur un lieu qui ne nécessite qu'une seule tuile personnage
- Vous ne pouvez pas déplacer une tuile de technologie après l'avoir placée.

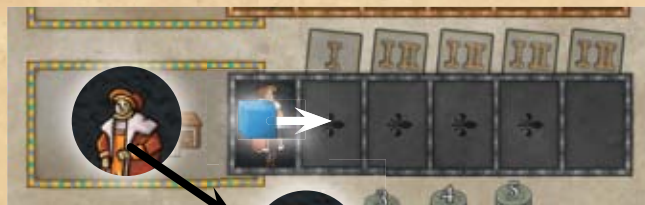


Commerçant

Prenez une **tuile de commerçant** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Avancez ensuite d'une case votre jeton sur la piste des commerçants et agrandissez votre ville avec une **tuile de lieu**.

Agrandir la Ville : Vous pouvez choisir une tuile de lieu. Il y a deux sortes de tuiles de lieu, I et II. Lorsque vous avancez sur la piste des commerçants pour la première fois, vous pouvez choisir une tuile dans la pioche I. Les fois suivantes où vous avancerez sur la piste, vous pourrez choisir une tuile parmi les piles I et II. Placez la tuile de jeu choisi à côté de votre plateau personnel. Vous avez maintenant un autre lieu que vous pouvez activer et vous pourrez en utiliser la capacité spéciale.

Remarque : Les joueurs peuvent regarder dans les piles de tuiles de lieu à n'importe quel moment. Reportez-vous à l'appendice pour les détails des différentes tuiles de lieu.



Université

Prenez une **tuile de savant** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Avancez ensuite d'une case votre jeton sur la piste des savants et recevez le nombre de **points de développement** inscrit. Pour chaque point de développement reçu pendant la partie, avancez votre jeton d'une case sur la piste de développement.



Château

Prenez une **tuile de chevalier** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Avancez ensuite d'une case votre jeton sur la piste des chevaliers. La piste des chevaliers indique combien de **disciples** vous pouvez piocher dans votre sac et que vous pouvez donc placer sur votre marché pendant la phase 3. Au début de la partie, vous pouvez piocher 4 disciples à chaque manche. Vous pouvez augmenter ce nombre en recrutant des chevaliers.

Remarque : Lorsque vous recevez votre quatrième chevalier, ce nombre n'augmentera plus, mais vous pourrez recevoir une tuile de citoyen si vous êtes le premier joueur à arriver ici.



Remarque : Une fois que votre jeton atteint la dernière case de la piste, vous ne pouvez plus réaliser l'action correspondante.

Monastère

Prenez une **tuile de moine** sur le plateau de jeu et mettez-la dans votre sac de disciples. Il n'y a pas de bonus supplémentaire comme pour les autres actions. Les moines peuvent être utilisés **à la place de n'importe quelle autre tuile de personnage**. (Cependant l'inverse n'est pas vrai. Vous ne pouvez pas utiliser une autre tuile personnage ni même une tuile technologie pour remplacer un moine).



Bateau

Déplacez votre pion de marchand du lieu qu'il occupe actuellement le long d'une voie navigable (*connexion bleue*) vers une ville adjacente. S'il y a une tuile de marchandises sur la route, vous pouvez la prendre. S'il y a plusieurs marchandises, vous pouvez en prendre **une**. Placez les tuiles de marchandises à côté de votre plateau personnel.



Wagon

Cette action est similaire à l'action du « **Bateau** », mais plutôt que de se déplacer le long d'une voie navigable, déplacer votre pion le long d'une **route** (*connexion marron*).



Mairie

Construisez un poste de commerce dans la ville dans laquelle votre pion de marchand se trouve, et s'il n'y a pas déjà d'autre **poste de commerce** dans cette ville (*sans tenir compte du joueur auquel le poste appartient*). Chaque ville ne peut avoir qu'un seul poste de commerce.

Exception : Dans Orléans, chaque joueur peut construire un poste de commerce.



Scriptorium

Vous recevez 1 point de développement. Avancez votre jeton d'une case sur la piste de développement.



Hôtel de Ville

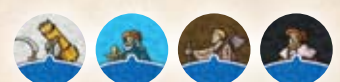
Pendant la phase d'organisation, vous pouvez placer **1 ou 2 tuiles de personnage** dans l'Hôtel de Ville. (*L'hôtel de Ville ne nécessite pas que les deux cases soient occupées pour pouvoir être activé*). Lorsque vous utilisez l'action « Hôtel de Ville », déplacez une des tuiles ou les deux présentes à l'Hôtel de Ville vers la case appropriée sur le plateau des « **Actions Bénéfiques** ». Vous recevez les récompenses décrites (*1, 2 ou 3 pièces, et en cas de Canalisation 1 pièce ou 1 point de développement*).

Lorsque vous terminez une action bénéfique (*c'est-à-dire que vous placez une tuile sur la dernière case restante qui était inoccupée*), vous recevez une tuile de citoyen correspondant à cette action bénéfique.

Vous ne pouvez pas remplacer les tuiles de personnage requises pour les actions bénéfiques par d'autres tuiles (*tel que les moines*). Vous devez toujours utiliser la tuile de personnage demandée sur les cases. Les tuiles de personnage utilisées pour les actions bénéfiques restent en place jusqu'à la fin de la partie.



Veillez noter que vous ne pouvez pas placer les disciples de votre couleur (votre fermier, batelier, artisan et commerçant de départ) dans l'Hôtel de Ville.



La Piste de Développement

Certaines cases de la piste de développement indiquent des **pièces** ou montrent une **tuile de citoyen**. Si vous déplacez votre jeton sur une de ces cases avec des pièces ou que vous les dépassez, vous recevez la somme de pièces inscrite venant de la réserve. Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter ou à dépasser une case avec une tuile de citoyen, vous recevez cette tuile.

Les cases de statuts du développement vous indiquent votre état de développement. Si vous vous déplacez sur une de ces cases, ou que vous la dépassez, votre statut de développement obtient directement la valeur décrite. Au début de la partie, cette valeur est 1.



Remarque : Votre **statut de développement** a des effets sur l'événement « **Income** » (*Revenus*) (vous recevez un nombre de pièces égal à votre statut de développement), sur l'**Hôpital**, ainsi que sur la **valeur des points de victoire** de vos tuiles de citoyen et vos postes de commerce à la fin de la partie.

Fin de la Partie et Calcul des Scores

La partie se termine après 18 manches. Avant de passer au calcul des scores, le joueur qui a construit le **plus de postes de commerce** reçoit la **tuile de citoyen** restante. S'il y a égalité, personne ne reçoit la tuile. Calculez ensuite votre score final. Vous marquez des points de victoire (PV) pour :



Pièces : 1 PV par pièce

Marchandises :

Brocard: 5 PV

Laine: 4 PV

Vin: 3 PV

Fromage: 2 PV

Céréales: 1 PV

KPostes de Commerce et Tuiles de Citoyen : chaque poste de commerce que vous avez construit ainsi que tous les citoyens que vous avez récupérés valent un nombre de PV égal à votre statut de développement.

(Exemple : Klemens a construit 5 postes de commerce et il a récupéré 2 tuiles de citoyen. Son statut de développement actuel est de 4, comme indiqué sur la piste de développement. Il reçoit $(5+2) \times 4 = 28$ PV).



Le joueur qui a le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la piste de développement l'emporte. S'il y a encore égalité, il y aura plusieurs vainqueurs.

Règle Additionnelle : Exclusion des tuiles de Lieu (conseillé pour des joueurs expérimentés)

Au début de la partie (avant la première manche), en commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut exclure une tuile de Lieu (de catégorie I ou II). Remettez les tuiles exclues dans la boîte. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur peut exclure 2 tuiles.

Les Evénements en Dét



3 x Pilgrimage (Pèlerinage) :

Lorsque l'événement « Pilgrimage » est pioché, vous ne pouvez pas recruter de moines pendant cette manche. Le « Pilgrimage » est le seul événement qui n'est pas déclenché pendant la Phase 6 : « Événement », mais en phase 5 « Actions ».



3 x Income (Revenus) :

Vous recevez un nombre de pièces égal à votre statut de développement.



3 x Moisson :

Vous devez payer 1 objet nourriture (*céréales, fromage ou vin*). Remettez l'item nourriture payé sur le marché. Si vous ne pouvez pas payer la nourriture demandée, payez 5 pièces à la place. Si vous ne pouvez pas non plus payer ceci, vous devez subir la torture (*voir ci-dessous*).



3 x Taxes :

Comptez le nombre de marchandises que vous avez. Payez 1 pièce pour 3 marchandises que vous avez. Si vous ne pouvez pas, vous devez subir la torture (*voir ci-dessous*).



3 x Jour du Commerce :

Vous recevez 1 pièce par poste de commerce construit.



3 x Peste :

Vous perdez 1 tuile de personnage. Piochez une tuile de personnage dans votre sac de disciples et remettez-la sur le plateau de jeu (*elle est à nouveau disponible*). Ne reculez pas votre jeton sur la piste correspondante. Vous ne pouvez pas perdre de tuile de personnage de votre couleur (*c'est-à-dire votre fermier, batelier, artisan ou commerçant de départ*). Si vous piochez l'une d'entre elle, et bien vous avez de la chance. Dans ce cas vous ne perdez pas de tuile de personnage pendant cette manche.

Torture (Banqueroute)

A chaque fois que vous devez payer quelque chose (*pendant le recensement ou les taxes*) et que vous ne pouvez pas le faire, vous devez subir la torture. Vous devez remplacer chaque pièce manquante par quelque chose de cette liste :

- Un **poste de commerce** (un déjà construit ou un venant de votre réserve)
- Un **disciple** (*piochez-en un au hasard dans votre sac. A chaque fois que vous piochez un disciple de votre couleur, remettez-le dans votre sac et piochez encore.*)
- Un **point de développement** (*déplacez votre jeton sur la piste de développement d'une case vers la gauche, mais pas sur ou après une case avec des pièces.*)
- Une **tuile de marchandises**
- Une **tuile de lieu**
- Une **tuile de technologie**

Vous pouvez remplacer les pièces manquantes par un mélange des items de cette liste (par exemple si vous devez 5 pièces, vous pouvez les remplacer par 1 disciple, 2 postes de commerce et 2 points de développement).

Tous les items perdus de cette manière sont retirés du jeu. Seuls les points de développement peuvent être regagnés.

Règles Générales du Jeu

Manquer de Tuiles

Les tuiles personnage, technologie et marchandises sont limitées dans ce jeu. Vous ne pouvez pas gagner de tuile s'il n'y en a plus de disponible. Lorsqu'il vous manque un type de tuile particulier, vous ne pouvez plus jouer l'action correspondante que procurait cette tuile. Certains événements ont pour effet de rendre des tuiles à nouveau disponibles (*Moissons, Peste*). Lorsque cela se produit, vous pouvez à nouveau jouer les actions correspondantes. Lorsqu'il n'y a plus assez de pièces dans la réserve (*temporairement*), les joueurs ne peuvent pas recevoir de pièces (*pour le moment*).

Vérifier vos Disciples

A tout moment pendant la partie, vous pouvez regarder dans votre sac pour voir combien de disciples et lesquels vous avez encore. (*Lorsque vous avez terminé de regarder, mélangez bien les tuiles dans le sac pour que vous puissiez prendre au hasard et non choisir.*)

Routes ou Voies Navigables Vides

Vous pouvez toujours utiliser des routes et des voies navigables vides. Simplement vous ne recevez pas de marchandises.

Disciples Marqués

Les disciples marqués à votre couleur (*que vous avez reçu pendant la phase de préparation*) restent toujours avec vous (*soit dans votre sac, soit sur votre plateau personnel*). Vous ne pouvez pas les utiliser pour les Actions Bénéfiques ni les perdre lors de la peste ni payer avec eux pendant la torture.

Tuiles de Personnage Placées

Vous ne pouvez pas déplacer une tuile de personnage d'une action à une autre. Cependant lorsque vous piochez des disciples de votre sac pendant la Phase 3 : « Disciples », pour chaque disciple que vous refusez de piocher, vous pouvez déplacer une tuile personnage qui est sur une case action vers votre marché. (*Exemple Stefan peut piocher 6 disciples. Il n'en pioche que 4 et déplace 2 disciples de cases action vers son marché.*)

Paiements:

Payez des pièces à la réserve générale et prenez-y des pièces lorsque vous devez en recevoir.

Ordre du Tour de jeu

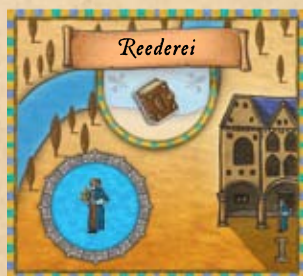
La plupart des phases de jeu peuvent être jouées simultanément. Dans la phase 4 (*Organisation*), commencez à vous organiser en même temps. Annoncez ensuite aux autres joueurs quand vous avez terminé de vous organiser. Si vous en avez besoin, faites-le dans l'ordre du tour de jeu, c'est-à-dire en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire. De la même façon, vous pouvez résoudre les paiements dans ce même ordre.

Les Tuiles de Lieux en Détail



Meule de foin, Fromagerie, Exploitation Vinicole, Fabrique de Laine et Tailleur

Vous recevez la marchandise décrite en provenance du Marché. Vous ne pouvez pas jouer cette action s'il n'y a plus de tuiles de la marchandise décrite dans le Marché.



Compagnie Fluviale

Vous recevez 1 point de développement.



Brasserie

Vous recevez 2 pièces venant de la réserve.



Bibliothèque

Vous recevez 2 points de développement.



Moulin

Vous recevez 2 pièces de la réserve et 1 point de développement.



Cave

Vous recevez 4 pièces de la réserve.



Pharmacie

Vous pouvez activer la pharmacie avec n'importe quelle tuile de personnage. L'action : vous pouvez dépenser jusqu'à 3 pièces pour avancer sur la piste de développement. Pour chacune des pièces dépensées (1 au minimum), vous pouvez avancer votre jeton d'une case vers la droite.



Bureau

Vous recevez 1 pièce pour chaque poste de commerce que vous avez construit.



Bains Publics

Piochez 3 tuiles de personnages dans votre sac et choisissez-en 2. Placez immédiatement les tuiles choisies sur les cases action appropriées (*vous ne pouvez pas placer ces tuiles sur les Bains Publics*). Remettez la troisième tuile piochée et le disciple venant des Bains publics dans votre sac. Si vous ne pouvez pas placer 2 des tuiles piochées sur des cases action, placez-en juste une ou aucune et remettez le reste dans votre sac.



Hôpital

Vous recevez un nombre total de pièce de la réserve correspondant à votre statut de développement en cours.



Ecole

En tant que propriétaire de l'école, vous pouvez utiliser des savants à la place des autres tuiles personnages sauf pour les moines.



Carriole

Vous pouvez déplacer votre pion de marchand le long de la route vers une ville adjacente.



Jardin Potager

En tant que propriétaire du jardin potager vous pouvez utiliser des bateliers à la place des artisans, des commerçants et des fermiers.



Sacristie

La sacristie peut vous protéger des événements négatifs (*tel que Moissons, Taxes et Peste*) si elle est activée. Pendant la phase événement, retirez le moine de la sacristie et remettez la tuile dans le sac à la place de subir les effets négatifs de l'événement en jeu.



Tour de la Poudrière

La tour de la poudrière agrandit votre marché de 2 cases. Pendant la Phase 3 : « Disciples » vous pouvez placer 1 ou 2 tuiles de personnage sur la tour de la poudrière. Pendant la Phase d'Organisation, vous pouvez placer l'une d'entre elles ou les deux sur des cases actions, ou bien vous pouvez les utiliser pour des Actions Bénéfiques pendant la Phase d'Action. (*Vous pouvez utiliser les deux tuiles pour les actions bénéfiques en une seule action*). Vous ne pouvez pas utiliser des disciples de votre couleur pour les actions bénéfiques.

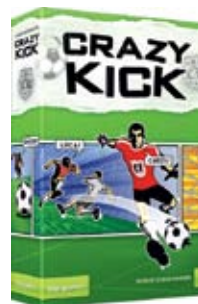
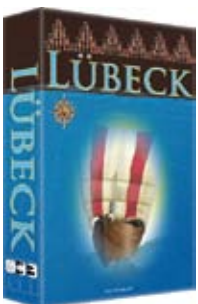


Laboratoire

Vous recevez une tuile de technologie que vous pouvez placer sur une case action de votre choix (*sauf sur les cases des moines*). Les règles habituelles pour les tuiles de technologie s'appliquent. Vous pouvez placer la tuile de technologie sur le laboratoire si vous le voulez.

Contenu

- 1 grand plateau de jeu
- 1 petit plateau « Actions Bénéfiques »
- 4 plateaux de jeu personnels
- 4 sacs pour les disciples
- 4 pions de marchand
- 40 postes de commerce
- 28 cubes en bois
- 104 tuiles de personnage
- 90 Marchandises
 - 24 X céréales
 - 21 x fromage
 - 18 x vin
 - 15 x laine
 - 12 x brocard
- 16 tuiles de technologie
- 14 tuiles de citoyen
- 47 pièces
- 20 tuiles de lieu
- 18 tuiles sablier
- 2 cartes de résumé
- 1 jeton de premier joueur
- 1 livret de règles



dlp games

Auteur : Reiner Stockhausen

Illustrations : Klemens Franz | atelier198

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

© dlp games 2014

www.dlp-games.de

E-mail: info@dlp-games.de