

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 ★★☆☆ modulaire 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



KEN FOLLETT

DIE SÄULEN DER ERDE

I PILASTRI DELLA TERRA

R È G L E

Pour 2 à 4 Architectes, à partir de 12 ans

L'Angleterre, début du 12^{ème} siècle. Le Père Philippe de Kingsbridge a un rêve: il veut construire la plus grande cathédrale du monde. Pour ce faire, il a besoin d'architectes expérimentés. Ils travailleront ensemble à la construction du monument, chacun d'entre eux employant ses propres ouvriers afin d'apporter la plus grande contribution à la construction de la cathédrale. Les architectes emploient d'ambitieux artisans. Ils cherchent désespérément à récupérer les matériaux de construction - la pierre, le bois et le sable. Tout ce qui manque peut être acheté au marché des constructeurs. Mais, les architectes auront bien d'autres choses à craindre que seulement leur travail à la construction de la cathédrale. Par simple caprice, le Roi prélève des impôts spéciaux. Vos projets peuvent tomber à l'eau si vous venez à manquer d'or. Il est donc judicieux, de temps en temps, d'implorer la faveur du Roi. Il sera peut-être de bonne humeur - il pourrait même vous avoir laissé une pièce de métal que vous recherchez désespérément. Une audience avec l'Évêque peut aussi s'avérer utile, puisque cela procure une protection contre des forces plus puissantes (sous la forme d'événements inattendus). Parfois, le destin sourira aux maîtres-artisans ; parfois, il retardera leur progression. Des personnages importants pourront même soutenir vos plans. À la fin, le prestigieux monument - Les Piliers de la Terre - atteindra la voûte céleste, le Paradis. Qui y aura contribué le plus et aura acquis la meilleure réputation ? Seul le joueur qui aura exploité son or, ses artisans et son temps de la manière la plus efficace remportera la partie.

KOSMOS

MATERIEL DE JEU

1 Plateau de jeu



12 Architectes (3 dans chacune des 4 couleurs de jeu)



4 Ouvriers Qualifiés
(1 grand pion dans chacune des 4 couleurs de jeu)



28 Ouvriers
(7 petits pions dans chacune des 4 couleurs de jeu)



4 petits pions
« Ouvrier » gris



1 petit pion
« Ouvrier » noir



82 cubes « Ressource de construction »
23 x Pierre 23 x Bois 13 x Sable 13 x Métal



8 disques en bois
(2 dans chaque couleur)



1 « Marqueur de coût » noir



36 carte « Artisan » 9 cartes « Construction » 16 cartes « Privilège »



10 cartes « Événement »



4 cartes « Aide de jeu »
(déroulement d'un tour de jeu / conditions pour les artisans)



1 dé de taxation
(avec les numéros 2, 3, 3, 4, 4 et 5)



1 Cathédrale (constituée de 6 éléments):



1. Nef

2. Portail

3. Abside

4. et 5. Tours

6. Toit

1 sac en tissu

MISE EN PLACE DU JEU

- Placez le plateau de jeu au centre de la table

- Chaque joueur reçoit 3 architectes et 12 ouvriers (7 petits pions « Ouvrier » et 1 grand pion « Ouvrier Qualifié » qui vaut pour 5 ouvriers) de la même couleur (bleu, rouge, vert ou jaune). Les joueurs placent leurs ouvriers devant eux, constituant leur réserve; les architectes sont mis dans le sac en tissu, lequel est placé à côté du plateau de jeu.

- En plus, chaque joueur reçoit 3 cartes « Artisan » en début de partie (reconnaissables à leur dos aux couleurs des joueurs): 1 Maçon, 1 Charpentier et 1 Tailleur de pierre. Ces cartes sont retournées, face visible, devant les joueurs.

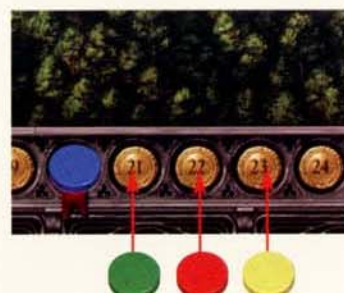


- Chaque joueur reçoit la carte « Aide de jeu » de sa couleur.

- Le dernier joueur à avoir visité une cathédrale est désigné premier joueur pour le premier tour et s'empare du premier élément de la Cathédrale (la Nef).



- Chaque joueur place un des disques en bois de sa couleur sur la case 2 de la piste des scores (piste des points de victoire).



- L'autre disque en bois est placé sur la piste des ors, située le long du bord inférieur du plateau de jeu, comme marqueur de richesse. Pour compenser l'avantage du premier joueur dans le premier tour, le premier joueur place son marqueur de richesse sur la case 20. En poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur reçoit un point de richesse supplémentaire (1 or) par rapport à son prédécesseur - c'est -à-dire que les joueurs placent leur marqueur de richesse sur les cases 21, 22, 23.

- Les 24 cartes « Artisan » sont triées suivant le tour au cours duquel elles entrent en jeu (chiffres 1 à 6 sur leur verso). À chaque tour, 4 nouveaux « Artisans » entrent en jeu. Les « Artisans » de chacun des tours sont mélangés et constituent une pile séparée.



- Mélangez les 9 cartes « (Matériau de) Construction ».



- Retirez les 2 cartes « Privilège » destinées au dernier tour (indiquées par une fenêtre arrondie dans les coins) et placez-les à côté du plateau de jeu.



- Mélangez les 14 autres cartes « Privilège » ; ensuite, retirez-en 4 du jeu (ces cartes demeurent cachées, ne les regardez pas). Les 10 autres cartes sont empilées, face cachée, sur les 2 cartes destinées au dernier tour.



- Mélangez les 10 cartes « Événement ». Retirez-en 4 du jeu (ces cartes demeurent cachées, ne les regardez pas). Les 6 cartes restantes sont mises, face cachée, sur la zone d'approvisionnement située dans le coin supérieur droit du plateau de jeu.



- Placez les matériaux de construction (cubes en bois) sur les emplacements du plateau de jeu prévus à cet effet. Le bois (brun) est mis sur la forêt, la pierre (gris) sur la carrière et le sable (beige) sur la sablière.



- Placez 4 cubes « Pierre », 4 cubes « Bois » et 4 cubes « Sable » sur les emplacements appropriés du marché de la construction.



- Placez 1 cube « Métal » (bleu) à la Cour du Roi (la grande tente située entre les petites tentes bleues). Le reste des cubes « Métal » est mis à côté du plateau de jeu.



- Placez les 4 pions « Ouvrier » gris sur le château de Shiring.



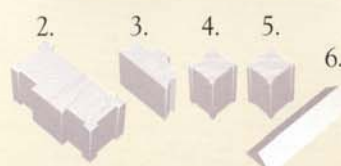
- Placez le pion « Ouvrier » noir à côté du plateau de jeu. Il n'entrera en jeu que via une carte « Privilège ».



- Placez le marqueur de coût noir en face de la case 7 de la rosace des coûts.



- Placez les 5 éléments restant de la Cathédrale ainsi que le dé d'imposition près du plateau de jeu.



BUT DU JEU

- Le but du jeu est de gagner le plus de points de victoire. À la fin de la partie, celui qui aura progressé le plus loin sur la piste des scores sera déclaré vainqueur.

- Généralement, on gagne des points de victoire en employant des artisans pour construire la Cathédrale, à l'aide des matériaux de construction, à la fin de chaque tour.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Une partie se déroule en 6 tours de jeu. Chaque tour de jeu représente plusieurs années dans le processus de construction. À la fin de la partie, la Cathédrale sera achevée.

- Chaque tour est divisé en 3 phases. Bien que cela semble complexe et long, la partie se joue réellement au cours des phases I et II. La phase III demande très peu de temps. Les phases aident à voir le jeu dans son ensemble et à indiquer clairement l'ordre des événements. En raison du fait que les points 1 à 14 suivent, dans le sens des aiguilles d'une montre, le plan sur le plateau de jeu, il n'est pas nécessaire de rechercher ce qui se passera par après.

- I. Sélection des cartes « Matériau de Construction » et des cartes « Artisan »
- II. Placement des Architectes
- III. Résoudre les actions du plateau de jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre):

1. Événement
2. Évêché : protection contre les événements
3. Revenus de la manufacture de laine (moulin)
4. Kingsbridge : prendre une carte « Privilège »
5. Prieuré : points de victoire
6. Forêt : production des matériaux de construction (bois)
7. Carrière : production des matériaux de construction (pierre)
8. Sablière : production des matériaux de construction (sable)
9. Cour du Roi : exonération d'impôts (le 1^{er} joueur reçoit un métal supplémentaire)
10. Shiring : recruter des artisans
11. Château de Shiring : 2 ouvriers en plus au prochain tour
12. Marché des ressources de Kingsbridge : acheter et vendre des matériaux de construction / vendre du métal
13. Cathédrale : points de victoire des artisans
14. Désigner le premier joueur suivant

Conseil: Lorsque vous jouez pour la première fois, il n'est pas nécessaire de lire toutes les règles avant de commencer. Lisez juste l'explication de la phase de jeu en cours, jouez-la et, ensuite, poursuivez la lecture des règles.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- Le premier joueur retourne deux cartes du sommet de la pile des cartes « Privilège » et les place, face visible, sur les emplacements appropriés de Kingsbridge.



- Prenez les quatre cartes Artisan pour le premier tour et retournez les deux premières, du sommet de la pile. Placez-les, face visible, sur les emplacements de Shiring prévus à cet effet.



- Placez les deux artisans restants, face visible, au bas du plateau de jeu – sous les deux cases de couleur plus claire.



- Placez les sept premières cartes « Matériau de construction », triées par type, face visible, à côté de ces artisans. Les deux cartes « Matériau de construction » restantes ne seront pas utilisées durant ce tour. Ces 9 cartes, face visible, constituent la zone d'approvisionnement (la réserve) pour le premier tour.



Phase I: Choisir des cartes « Matériau de construction » et « Artisan »

- En commençant par le premier joueur et, à tour de rôle, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent une carte dans la zone d'approvisionnement (la réserve). Une fois que tous les joueurs ont choisi une carte, le premier joueur entame un autre tour et ainsi de suite.

- Un joueur peut décider de passer son tour et de ne prendre aucune carte. Le tour passe au joueur suivant. Dès qu'un joueur passe, il ne peut plus prendre aucune carte de la pile durant ce tour.

- La phase I se termine lorsque les 9 cartes de la réserve ont été prises ou lorsque tous les joueurs ont passé.

- Toutes les cartes « Matériau de construction », qui n'ont pas été choisies, sont mises de côté, jusqu'au prochain tour. Les cartes « Artisan », qui n'ont pas été choisies, sont retirées du jeu.

Choix d'une carte

- Les **Forêts** (Wald) procurent du bois, les **Carrières** (Steinbruch) fournissent de la pierre et les **Sablières** (Kiesgrube) donnent du sable. Les cartes « Matériau de construction » existent en trois exemplaires de chaque type et rapportent un rendement de 2, 3 ou 4 cubes « Matériau de construction ». À chaque tour, il y a toujours 7 de ces 9 cartes dans la zone d'approvisionnement (la réserve). De même, il y a toujours 2 artisans dans la réserve.

- Un joueur qui choisit une **carte « Matériau de construction »** dans la zone d'approvisionnement prend la carte et la place, face visible, devant lui. Le joueur doit mettre le nombre requis de travailleurs (comme indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte, dans le dessin représentant un travailleur) dans la carrière, la forêt ou la sablière. Ce nombre varie de 2 (petite sablière) à 10 (grande carrière). Les joueurs ne peuvent pas choisir de cartes « Matériau de construction » s'ils n'ont pas assez d'ouvriers pour satisfaire le nombre requis d'ouvrier à placer dans le lieu de travail.



- Un joueur qui choisit un **« Artisan »** prend la carte et la place, face visible, avec ses autres artisans. Choisir un artisan coûte de l'or; le coût de recrutement de chaque artisan est indiqué par un nombre sur une pièce de monnaie dans le coin supérieur gauche de la carte. L'artisan choisi rejoint maintenant l'équipe de construction du joueur et le marqueur de richesse du joueur est reculé d'autant de cases que le coût de la carte. Les joueurs ne peuvent pas choisir de carte « Artisan » s'ils n'ont pas assez d'argent pour recruter l'artisan.



Astuce: À chaque tour qui passe, les quatre artisans deviennent plus chers. Mais, leur faculté et leur capacité à faire des points de victoire augmentent également.

- **Important:** Chaque joueur ne peut seulement utiliser que 5 artisans en même temps. Trois d'entre eux sont déjà employés en début de partie. Si un joueur recrute un artisan mais ne dispose plus d'aucune place pour lui, il doit se défaire d'un artisan. Cet artisan est retiré du jeu. Un joueur peut se défaire d'un artisan qu'il vient de prendre et de payer (cela n'a d'intérêt que si un joueur veut éviter qu'un autre joueur ne s'empare de cet artisan).

- Tous les joueurs, qui possèdent encore des ouvriers dans leur réserve à la fin de la phase I, doivent les placer à la manufacture de laine (moulin). Ces ouvriers produiront, plus tard dans la partie, un revenu en pièces d'or en faveur de leurs propriétaires.



Note: Un joueur, qui obtient peu de cartes « Matériau de construction », restera avec un grand nombre d'ouvriers à placer à la manufacture de laine (et a, par conséquent, placé peu d'ouvriers dans les lieux de travail) et percevra un revenu beaucoup plus élevé grâce aux nombreux ouvriers engagés à la manufacture (moulin). Par cette raison, les joueurs devront prendre en considération la possibilité d'envoyer des ouvriers à la manufacture de laine, vu que l'or est important mais relativement rare au cours du jeu.

Phase II: Placement des architectes

- Après que tous les matériaux de construction et les artisans aient été distribués, le premier joueur prend le sac en tissu avec les 3 architectes de chaque joueur.

- Sans regarder, le premier joueur pêche dans le sac le premier architecte et le pose sur la rosace des coûts (case 7). Le joueur à qui appartient l'architecte tiré au sort peut choisir de le placer ou de passer.



Important: Une fois par tour de jeu, le premier joueur peut «refuser» l'architecte qu'il a tiré, le remettre dans le sac et choisir un autre architecte (il peut arriver que ce soit le même architecte qui soit tiré au sort!!).

- Il y a plusieurs endroits où on peut placer l'architecte:

- * **l'Evêché:** protection contre les événements
- * **Kingsbridge:** prendre une carte « Privilège »
- * **l'Abbaye de Kingsbridge** (Priuré): acquisition de points de victoire
- * **Cour du Roi:** exonération d'impôts (le premier joueur arrivé reçoit 1 métal en plus)
- * **Shiring:** recruter des artisans
- * **Château de Shiring:** prendre 2 ouvriers en plus pour le prochain tour
- * **le Marché de Kingsbridge:** acheter et vendre des matériaux de construction / vendre du métal
- * Changer de premier joueur pour le tour suivant

- Les architectes sont placés sur les emplacements circulaires du plateau de jeu, aux endroits appropriés. Un seul architecte peut être placé sur chaque emplacement circulaire.



- Certains lieux ne peuvent être visités que par un architecte (par exemple, le Château de Shiring). Inversement, d'autres lieux peuvent être exploités par plusieurs architectes (par exemple, le marché des matériaux).

- Placer le premier architecte sur le plateau de jeu coûte 7 pièces d'or. Ceci est déterminé par la position du marqueur de coût sur l'échelle des coûts.

- Le joueur dont l'architecte a été tiré en premier peut maintenant choisir soit de placer l'architecte (coût de 7 ors), soit de passer (et perdre la première action !).

- Si le joueur décide **de placer l'architecte**, il le place à l'endroit choisi et recule son marqueur de richesse de 7 cases. Ensuite, le marqueur de coût est reculé d'une case sur l'échelle des coûts; le placement du prochain architecte ne coûtera plus que 6 ors. Ensuite, l'architecte suivant est tiré du sac (il est possible qu'il appartienne au même joueur). Le joueur en question choisit soit de placer l'architecte au coût indiqué par le marqueur de coût soit de passer.

- Toutes les fois qu'un joueur a soit placé un architecte, soit passé, le marqueur de coût est reculé d'une case sur l'échelle des coûts (déplacé vers la droite). Cela signifie que placer le premier architecte coûte 7 ors, le second coûte 6 ors, le troisième 5, le quatrième 4, le cinquième 3, le sixième 2 et le septième 1.



- À partir du huitième architecte, placer des architectes est gratuit..

Important: Lorsqu'on joue à deux joueurs, le marqueur de coût est placé sur la case 0, après que 6 architectes ont été tirés du sac.



- Si le joueur dont l'architecte a été tiré du sac décide de passer, l'architecte est placé sur la case de l'échelle des coûts avec le prix indiqué.

Exemple: Le joueur rouge a passé sur un coût de 7 ors. Le marqueur de coût est reculé sur la case 6 de l'échelle des coûts et l'architecte est placé à proximité de la case 7.

- Après que tous les architectes aient été piochés du sac, on place gratuitement les architectes qui se trouvent sur l'échelle des coûts (ceux qui ont passé). Le joueur le plus à gauche de l'échelle des coûts commence (celui qui a passé en premier). Ensuite, viens le second architecte à avoir passé, etc.

Exemple: Le joueur rouge a passé le premier; ensuite, le joueur bleu; et enfin, à nouveau le joueur rouge. Maintenant, le joueur rouge peut placer son constructeur gratuitement sur un emplacement libre du plateau de jeu, ensuite le joueur bleu et finalement, de nouveau le joueur rouge.



Important: Il existe une carte Événement indiquant que chaque joueur ne peut seulement placer que deux architectes au cours d'un tour de jeu. Dans ce cas, le troisième architecte d'une couleur, s'il est pioché, est placé à côté du plateau de jeu et ne sera pas utilisé durant ce tour.

Phase III: Résolution des actions sur le plateau de jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre)

- Durant cette phase, les joueurs accomplissent des actions sur le plateau de jeu. Les emplacements sont examinés dans le sens des aiguilles d'une montre, selon leurs numéros, et les architectes sont remis dans le sac dès que les actions d'un emplacement ont toutes été achevées.

1. Événements

- Après que tous les contremaîtres aient été placés sur le plateau de jeu, le premier joueur retourne la carte du sommet de la pile des cartes « Événement » et en lit le contenu. L'événement est immédiatement résolu.



- Il existe des événements favorables (avec un sceau) et d'autres néfastes (sans sceau). En principe, un événement s'applique à tous les joueurs.

- Un événement, dont l'effet est néfaste, affecte tous les joueurs, excepté celui qui a envoyé un architecte à l'Évêché durant ce tour. Ces joueurs-là bénéficient de l'option de se protéger contre les événements néfastes (voir ci-dessous). Seuls les joueurs qui se protègent ne sont pas affectés.

Important: Une des cartes « Événement » oblige les joueurs à payer 4 ors. Si un joueur ne peut honorer cette obligation, il doit malgré tout payer avec tout ce qu'il possède. De plus, le joueur perd 1 point de victoire pour chaque montant de 2 ors qu'il ne peut pas payer (arrondi à l'unité inférieure, à l'avantage des joueurs).

2. L'Évêché: protection contre les événements

Si vous vous rendez à l'Évêché pour mendier l'assistance des puissances spirituelles, vous n'aurez pas à craindre les coups maléfiques du destin. Au contraire, le destin pourrait même finalement vous venir en aide pour réaliser vos plans.

Le joueur, qui a envoyé un architecte à l'Évêché, peut choisir entre deux opportunités: la protection contre un événement néfaste éventuel ou recevoir du marché un matériau de construction de son choix.



3. Revenus de la manufacture de laine

- Chaque joueur reçoit le revenu qui lui est dû à la manufacture de laine (moulin).

- Chaque ouvrier, placé par un joueur à la manufacture de laine à la fin de la phase I, rapporte 1 pièce d'or (déplacer le marqueur sur l'échelle de richesse du nombre de cases approprié). Les ouvriers retournent dans la réserve du joueur.



Important: Un joueur ne peut pas posséder plus de 30 pièces d'or; tout l'or excédentaire est perdu!!

4. Kingsbridge: prendre une carte « Privilège »

Un généreux soutien est apporté à ceux qui le cherche auprès des autorités séculaires.

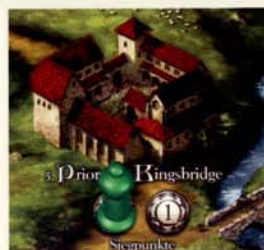
Un joueur, qui a placé un architecte à Kingsbridge, reçoit la carte « Privilège » qui est placée au-dessus de son architecte (pour plus de détails sur les cartes « Privilège », voir plus loin). Si un ou plusieurs emplacements restent inoccupés à Kingsbridge, les cartes « Privilège » correspondantes sont retirées du jeu.



5. Points de victoire au Prieuré

Ceux qui se rendent au Prieuré seront traité prioritairement comme la plus haute autorité pour le projet de construction de la Cathédrale.

Le joueur qui placera un architecte sur le premier emplacement du Prieuré recevra 2 points de victoire; celui qui en placera un sur le second emplacement recevra 1 point de victoire. Les points de victoire seront immédiatement reportés sur l'échelle des points de victoire.



6 – 8. Production des matériaux de construction

Chaque joueur reçoit les cubes « Matériau de Construction » (2, 3 ou 4) correspondant aux cartes « Matériau de Construction » qu'il a placé devant lui. Les joueurs prennent les cubes de matériaux à partir des emplacements du plateau de jeu prévus à cet effet ; les cartes « Matériau de Construction » sont ajoutées à celles qui ont été écartées lors de la phase I et sont mises de côté pour le tour suivant. Les joueurs reprennent leurs ouvriers et les replacent dans leur réserve (la réserve de cubes de construction n'est pas cachée et doit être visible de tous).



Astuce: Il existe une carte « Privilège » pour le bois, une pour le sable et une pour la pierre, qui offre à leurs possesseurs la possibilité d'obtenir, à chaque tour, un cube supplémentaire à partir du site de production correspondant des matériaux de construction.

9. Cour du Roi : exonération d'impôts

Démontrez votre loyauté envers la Couronne et attirez les faveurs du Roi, en échange de quoi vous serez exempté du lourd fardeau des impôts. Soyez le premier à gagner la faveur du Roi de façon à recevoir un supplément de métal, directement extrait des mines royales.



- Le Roi demande à ses sujets de payer leurs impôts. Le montant des impôts varie de tour en tour et dépend de l'humeur du Roi.

- Le premier joueur lance le dé. Le résultat du dé détermine le montant des impôts pour le tour de jeu en cours. Le dé de taxation prévoit des valeurs comprises entre 2 et 5.

- Tous les joueurs payent leurs impôts (entre 2 et 5 pièces d'or) en reculant leur marqueur sur l'échelle de richesse. **Exception:** les joueurs qui ont un architecte à la Cour du Roi sont exonérés d'impôts et ne payent rien du tout.

- Le premier joueur à avoir placé un architecte à la Cour du Roi (sur l'emplacement à côté du « Métal ») reçoit le cube « Métal » et l'ajoute à ses matériaux.

Important: Si un joueur ne peut pas payer ses impôts, il devra tout de même donner tout ce qu'il possède. De plus, le joueur perdra un point de victoire pour chaque montant de 2 ors qu'il ne pourra pas payer (arrondi, par défaut, en faveur du joueur).



10. Shiring : Recruter des artisans

À Shiring, vous pouvez recruter les meilleurs artisans pour votre propre dessin.

Le joueur qui a placé son architecte à Shiring reçoit la carte « Artisan » correspondante et la place à côté de celles qu'il possède déjà. Contrairement aux artisans recrutés durant la phase I, le joueur ne paye aucun coût supplémentaire pour cet artisan. Si l'un des deux ou les deux emplacements de Shiring demeurent inoccupés, la(les) carte(s) Artisan correspondante(s) est(sont) retirée(s) du jeu.



11. Château de Shiring : 2 ouvriers de plus au prochain tour

Au château, il est possible d'engager de nouveaux ouvriers.

Le joueur qui a placé un architecte au Château de Shiring reçoit 2 ouvriers gris et les ajoute aux siens. Au prochain tour, le joueur qui possède 2 ouvriers en plus peut les utiliser indifféremment à la manufacture de laine (le moulin) ou dans les lieux de production des matériaux de construction. À la fin de ce tour, les 2 ouvriers gris retourneront au Château de Shiring.



12. Le marché de Kingsbridge : Acheter et vendre des matériaux de construction / vendre du métal

Astuce: si vous ne placez pas d'architecte sur le marché, vous ne pourrez pas acheter de matériaux et (ce qui est souvent plus important) vous ne pourrez pas en vendre pour obtenir de nouvelles pièces d'or.

- Dans l'ordre (cases 1 à 4) dans lequel ils ont placé leurs architectes au marché, les joueurs peuvent effectuer une action. On effectue des actions jusqu'à ce que plus aucun joueur présent au marché n'ait l'intention d'en faire d'autres (par conséquent, chaque joueur peut effectuer plusieurs tours).



- Une action peut être soit l'achat soit la vente d'un type de matériau de construction.

- Pour acheter des matériaux de construction, le joueur prend tous les cubes du type qu'il désire, présents au marché, et les met dans sa réserve, devant lui. Il n'y a pas plus de 4 cubes disponibles au marché pour chaque ressource. Après avoir pris la quantité désirée, le joueur recule son marqueur de richesse d'autant de cases que nécessaire à l'acquisition. Chaque cube de pierre coûte 4 ors, chaque cube de bois coûte 3 ors et chaque cube de sable coûte 2 ors.

Important: Le métal ne peut pas être acheté au marché!

- Pour vendre un matériau de construction, le joueur remet tous les cubes du type qu'il désire sur l'emplacement approprié (forêt, carrière, sablière, métal à côté du plateau de jeu). Après avoir mis de côté la quantité désirée, le joueur avance son marqueur de richesse d'autant de cases que la valeur de la vente. Chaque cube de métal vendu rapporte 5 ors, chaque cube de pierre vaut 4 ors, chaque cube de bois 3 et chaque cube de sable vaut 2 ors.

- Lorsqu'un joueur ne souhaite plus ni acheter ni vendre, il reprend son architecte et le remet dans le sac en tissu.

Exemple: Le joueur vert veut acheter du bois. Comme il ne possède que 7 ors, il n'en achète que deux et recule son marqueur de richesse de 6 cases. À son tour, le joueur rouge, qui possède 2 ors et 1 pierre, en vendant la pierre, avance son marqueur de richesse de 4 cases. Ensuite, le joueur vert vend 1 métal contre 5 ors. C'est à nouveau au tour du joueur rouge. Il achète 2 bois contre 6 ors – maintenant le bois est épuisé (2 au joueur vert, 2 au joueur rouge). Le joueur vert achète 3 sable et paie 6 ors. Le joueur rouge passe et déplace son architecte au marché. Le joueur vert passe également.



Important: vous ne pouvez pas acheter des ressources d'un type pour les revendre dans le même tour de jeu (par exemple, afin de les acheter avant que vos adversaires ne puissent le faire).

13. Cathédrale: points de victoire grâce aux artisans

- À la fin du tour, tous les joueurs participent à la construction de la Cathédrale.

- Pour ce faire, les artisans transforment les matériaux de construction en points de victoire, en fonction de leur habileté.

- Le nombre et le type de matériaux de construction qui seront convertis en points de victoire dépendra des artisans que possède le joueur (voir le paragraphe « Les Artisans »). Tout d'abord, le premier joueur choisit le matériau qu'il souhaite utiliser pour construire la Cathédrale.



- Ensuite, le premier joueur place tous les matériaux utilisés sur les emplacements des matériaux du plateau de jeu et il avance le marqueur des points de victoire en fonction de la capacité de ses artisans. Suivent tous les autres joueurs dans le sens horaire.

Exemple: Le joueur possède les matériaux de construction suivants: 5 sable, 3 pierre, 1 métal. Avec le Potier (Töpfer), il transforme 2 sable en 2 points de victoire et avec le Mélangeur de mortier (Mörtelmischer), il transforme 3 sable en 1 point de victoire. Le Tailleur de pierre (Steinmetz) transforme 2 pierre en 1 point de victoire, l'Ingénieur (Statiker) rapporte 1 point de victoire et le joueur reçoit 2 pièces d'or pour le Fabricant d'Outils (Werkzeugmacher) car il possède du métal. Il ne doit pas défausser le métal. Le joueur a reçu 5 points de victoire. La pierre et le métal restant, qui n'ont pas été utilisés, sont conservés pour le prochain tour.



- Dans le cas rare où des joueurs totaliseraient plus de 60 points, les joueurs en question remplaceraient leur jeton à partir de la case 1 et rajouteraient simplement 60 à leur score.

Important: À la fin de chaque tour, chaque joueur ne peut conserver, au maximum, que 5 cubes « Matériau de Construction », au choix. Tous les matériaux en surplus (leur type et leur nombre est laissé au choix de chaque joueur) devront retourner dans leurs lieux de production, sur le plateau de jeu (sans aucune compensation).

- Pour finir, le premier joueur place l'élément de la Cathédrale sur son site de construction, sur le plateau de jeu.

À la fin de la partie, lorsque le sixième élément de la Cathédrale aura été érigé, la magnifique Cathédrale sera achevée.

14. Changer de premier joueur



Conseil: Le premier joueur a l'avantage de choisir en premier parmi les cartes Artisan et Matériau de Construction et peut, une fois par tour de jeu, refuser un architecte et le remettre dans le sac en tissu.

Si un joueur a placé un architecte sur la Cathédrale, il deviendra le premier joueur du tour suivant. Si l'emplacement est libre, c'est le joueur placé à gauche du premier joueur actuel qui deviendra premier joueur du tour suivant. Le nouveau premier joueur s'empare du bloc suivant de la Cathédrale.

PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Avant que le tour suivant ne commence, les joueurs doivent:

- * Réapprovisionner le marché des matériaux de construction avec 4 cubes « Pierre », 4 cubes « Bois » et 4 cubes « Sable ».
- * Mettre, si nécessaire, un cube « Métal » à la Cour du Roi.
- * Remettre au Château de Shiring les pions « Ouvrier » gris qui ont déjà été utilisés.
- * Remettre le marqueur de coût sur la case 7 de la rosace des coûts.
- * Placer 2 nouvelles cartes Privilège à Kingsbridge.
- * À partir du sommet de la pile, placer les 2 cartes Artisan du prochain tour, face visible, à Shiring. Les deux autres sont placées dans la pioche, face visible.
- * Mélanger les 9 cartes Matériau de Construction et placer les 7 premières dans la pioche à côté des deux artisans.

La partie se termine à la fin du 6^{ème} tour. Le joueur possédant le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'or est le vainqueur.



Les Artisans

- À la fin de chaque tour, les artisans construisent la Cathédrale.

- Dans la partie inférieure des cartes Artisan, figurent les matériaux de construction que l'artisan peut transformer en points de victoire. Le numéro figurant sur le symbole des matériaux de construction (à gauche) indique le nombre nécessaire de cubes de cette ressource. Le numéro figurant sur le symbole des points de victoire (à droite) montre en combien de points de victoire les cubes vont être transformés.

- Le numéro sur la flèche indique la capacité de travail de l'artisan. La capacité indique combien de fois un artisan peut être utilisé durant un tour de jeu (le numéro indique le nombre maximum de fois).

Exemple: Le Charpentier (Schreiner), avec lequel les joueurs débutent la partie, peut transformer 2 « Bois » en 1 point de victoire. Sa capacité est de 4: il peut donc transformer, au plus, 8 « Bois » contre 4 points de victoire, par tour de jeu.



- Au fur et à mesure que les tours passent, les artisans disponibles seront de plus en plus habiles et pourront transformer plus efficacement les matériaux de construction et/ou auront une capacité plus élevée.

Exemple: Au début, les joueurs possèdent un Tailleur de pierre, qui nécessite 2 pierres pour 1 point de victoire. Un Maçon (Maurer) demande seulement 1 pierre pour 1 point de victoire, tandis qu'un Sculpteur peut même transformer 1 pierre en 2 points de victoire.



Comme les artisans normaux qui transforment les matériaux de construction en points de victoire, il existe aussi quelques artisans spéciaux qui peuvent seulement être utilisés à la fin d'un tour :

- L'**Orfèvre** (Goldschmied) transforme 3 pièces d'or en 1 point de victoire.

Exemple: Un joueur recule son marqueur de richesse de 12 cases et reçoit 4 points de victoire.



- L'**Ingénieur** (Statiker) rapporte 1 point de victoire.

Conseil: Cet artisan ne nécessite pas de matériau de construction pour produire le point. Mais d'autre part, il occupe la position d'un autre artisan qui a la possibilité de produire plus de points de victoire.



- Le **Fabricant d'Outils** (Werkzeugmacher) procure 2 pièces d'or, aussi longtemps que le joueur possède du métal dans sa réserve. Le métal n'est pas utilisé et, par conséquent, il ne doit pas retourner dans la réserve générale.

Conseil: Le joueur peut d'abord utiliser le métal avec le Fabricant d'Outils pour produire des pièces de monnaie et ensuite l'utiliser avec un autre artisan pour obtenir des points de victoire (et, dans ce cas, le remettre dans la réserve générale).



- Le **Grand Charpentier** (spezielle Schreiner) transforme 1 bois en 4 pièces d'or. Il ne peut le faire que 2 fois par tour, au maximum., soient 2 bois en 8 ors. Au cours de ce processus, le bois est consommé et retourne dans la réserve.



- Le **Fondeur de Cloches** (Glockengießer), le **Souffleur de Verre** (Glasbläser) et le **Fabricant d'Orgues** (Orgelbauer) ont besoin de métal comme matériau de construction. Le Souffleur de Verre et le Fabricant d'Orgues ont aussi respectivement besoin de sable et de bois.



Conditions pour les artisans

Les trois types d'artisans, avec lesquels les joueurs débudent la partie, ne sont pas aussi bons à transformer les matériaux de construction en points de victoire que les artisans qui construiront la Cathédrale, plus tard, dans la partie.

Étant donné qu'un joueur ne peut employer que 5 artisans, il les échange souvent, au cours du jeu, contre d'autres artisans.

Les artisans ont des fonctions spéciales importantes:

- * Sans **mélangeur de mortier** (Mörtelmischer), un joueur ne peut pas gagner de points de victoire avec un maçon (Maurer)
- * Sans **tailleur de pierre** (Steinmetz), un joueur ne peut pas vendre de pierres au marché de la construction
- * Sans **charpentier** (Schreiner), un joueur ne peut pas acheter de bois au marché de la construction

Conseil: Les joueurs devront choisir avec soin l'artisan dont ils veulent se débarrasser pour faire de la place pour de meilleurs artisans.

Les cartes « Privilège »

Les cartes « Privilège », que les joueurs reçoivent à Kingsbridge, sont, en général, assez explicites. Il en existe de trois types:

- Les cartes qui s'appliquent **pour le reste de la partie**, c'est-à-dire à perpétuité. Ces cartes représentent les patrons qui soutiennent le joueur (par exemple, « Vous recevez 1 bois supplémentaire à chaque tour »). Elles sont placées, face visible, devant leur propriétaire jusqu'à la fin de la partie.



- Les cartes qui sont utilisées **une seule fois, le moment où elles sont utilisées étant laissé au choix de leur propriétaire** (par exemple, « Vous bénéficiez d'une exemption d'impôt durant un tour de jeu laissé à votre choix »). Elles sont placées, face visible, devant leur propriétaire jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Ensuite, elles sont retirées du jeu.



- Les cartes qui sont utilisées **une seule fois et de manière immédiate** (par exemple, « Recevez immédiatement 8 ors »). Ces cartes sont retirées du jeu dès qu'elles sont utilisées.



Important: Avant le 6ème et dernier tour, les deux cartes « Privilège » de ce tour sont placées à Kingsbridge: « Vous recevez immédiatement 1 métal » (Du erhältst sofort 1 Metall) et « Vous recevez immédiatement 1 pierre et 1 bois » (Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz).



Die Autoren: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Nach seinen ersten Spielen, die auf einer literarischen Vorlage beruhen, „Dracula“ und „In 80 Tagen um die Welt“, legt er nun zusammen mit seinem Co-Autor Stefan Stadler sein Meisterwerk vor.

Stefan Stadler, Jahrgang 1973, lebt in Karlsruhe. Der gelehrte Buchhändler beschäftigt sich in vielfacher Weise mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Dabei legt er besonderen Wert darauf, den Spielern eine hohe Entscheidungsfreiheit zu bieten - wie bei „Die Säulen der Erde“, seinem ersten veröffentlichten Spiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration und Entwurf der Spielfiguren: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

VERSION 1.0

© 2006 Ken Follett

Art.-Nr. 691530

Traduction: Pascal Bernabé

Mise en page: Pascal Bernabé

KOSMOS

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-[0]7 11-2191-0
Fax: +49-[0]7 11-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

La présente traduction ne se substitue en aucune manière à la règle de jeu originale. Le présent document est gracieusement fourni à la communauté des joueurs francophones afin de leur faciliter la compréhension des règles du jeu. Tous les droits sur le jeu et les images sont détenus par leur propriétaire légitime.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL