

Age : 14 ans et plus

2 à 4 joueurs

Bienvenue dans la ville minière.

Tous vos rêves deviendront réalité une fois que vous serez devenu célèbre dans cette ville. Ceux qui rêvent que leur fortune se développe sans aucun doute même s'ils trempent dans des affaires illégales.

Comme on dit « Le temps c'est de l'argent » : le temps ; l'argent, les ressources et les Ouvriers sont en nombre limité.

N'oubliez pas tout a une limite.

Si votre manière de penser c'est « J'essaierais la prochaine fois, mais maintenant c'est OK », cela sera un sérieux handicap dans cette ville. Vos ressources seront épuisées si vous hésitez trop longtemps ou si vous n'êtes pas assez vigilant.

*But du jeu

Votre mission est d'acquérir le plus de renommée (points) en passant du temps (points d'action) pendant votre tour de jeu.

Engagez des Ouvriers dans les différents Établissements du plateau et obtenez leur aide pour votre entreprise minière, ou bien bénéficiez de leurs connaissances d'experts. N'hésitez pas à faire fermer la banque ou à épuiser une mine pour ralentir les autres joueurs.

*Contenu

- 72 cartes Personnages (les 8 cartes de départ portent ce symbole ◆)
- 28 cubes minéraux : cubes rouges (Cuivre) x 11 ; cubes blancs (Argent) x 8 ; cubes jaunes (Or) x 5 ; cubes bleus (Bijoux) x 4.
- Pièces de monnaie en verre (Argent) au total 60 Rupees. Pièces jaunes (5 rupees) x 7, pièces bleues (1 rupee) x 25
- 1 plateau de jeu (La ville Minière)
- 1 boîte en métal (Boîte des dépenses)
- 12 pions en bois (8 pions pour les joueurs, 4 disques en bois pour les joueurs)
- 1 marqueur de Point d'Action

*Cartes personnages

Regardez à droite l'exemple d'une carte personnage.

① Nom de la carte et illustration

C'est le métier du personnage ainsi que sa représentation. Cette illustration n'a aucune influence sur la jouabilité du jeu.

② Situation

De haut en bas, ces nombres représentent la **capacité à creuser**, le **Coût du salaire** et les **points de renommée**.

• Capacité à creuser

On se reporte à ce nombre (et **celui-ci seulement**) lorsqu'on utilise cette carte pour creuser, pour trouver des minerais. Le nombre de minerais que vous pouvez obtenir est déterminé par le niveau de difficulté de la mine et la capacité à creuser du personnage.

• Coût du Salaire

En payant la somme de Rupees (**pièces**) dans la Boîte des Dépenses (boîte en métal), la carte du personnage peut être jouée soit sur **votre zone de jeu**, soit dans un **Espace Communautaire**.

• Points de Renommée

On s'y reporte lorsqu'un personnage est joué sur un **Espace Communautaire**.

Le joueur qui joue la carte sur un **Espace Communautaire** reçoit la somme de Points de Renommée.



③ Capacité Spéciale

On applique la capacité Spéciale (ou on continue à l'appliquer) après avoir joué la carte personnage.

L'effet ne touche que le joueur qui a joué cette carte dans sa zone de jeu. L'effet ne touche tout les joueurs que si le joueur a joué sa carte sur un **espace communautaire**. (La carte ci-dessus en exemple, donne +1 à la capacité de creuser pour n'importe quel autre carte personnage).

④ Établissement

Cela représente l'établissement dans lequel demeure le personnage. Pour obtenir une carte personnage, les joueurs doivent bouger leur pion jusqu'à l'établissement dont il est question sur la carte.

⑤ Couleur

La plupart des cartes ont un encadrement noir, mais **certaines cartes avec des effets spéciaux pour certains minerais, ont comme couleur d'encadrement la couleur du minerai en question**. On les utilise pour des capacités spéciales.

⑥ Marque de départ

Ce symbole ◆ représente les cartes dont on se sert pour le début du jeu (2 cartes pour chaque joueur) 4 cartes Mineurs/Miners et 4 cartes Ouvriers/Workers possèdent ce symbole.

**Lorsque la pile de cartes Personnage est épuisée, mélangez la pile de défausse et utilisez-la face cachée comme une nouvelle pile de cartes Personnage.*

*Le plateau de jeu de la Cité Minière



① Les Établissements de la ville et les Mines

Les Établissements de la ville et les Mines sont reliés entre eux par des voies ferrées. Tout les pions des joueurs sont soit sur une des mines ou sur un des établissements.

② Compteur des Points d'action

Un joueur a, pendant son tour de jeu, 5 Points d'Action. Placez le marqueur des points d'action sur la case 5. Chaque fois qu'un joueur dépense un point d'Action, il faut déplacer le marqueur d'un point vers la droite.

③ Le Marché (Marché des Minerais)

Le Marché est un Établissement où vous pouvez réaliser deux types d'actions : « Vendre des Minerais » et « Remettre les cartes Personnage présent sur le plateau à zéro ». Les minerais vendus sont placés sur les nombres de gauche à droite, et triés par couleur de minerai. Le joueur reçoit en argent la somme des nombres sur lesquels ils ont placé des minerais. Le Marché accepte plus de trois minerais d'une sorte; l'argent que l'on donne pour les minerais placés après le troisième nombre est le même que pour ceux placés à la troisième place.

④ Piste de score

Le petit disque en bois représente les points de Renommée de chaque joueur. Chaque fois qu'il reçoit des points de Renommée, le joueur déplace le petit disque de sa couleur d'autant de points que ceux reçus.

⑤ Zone d'Embauche

On trouve 5 cartes Personnage dans cette zone. Pour engager un personnage, votre pion doit se trouver sur l'établissement indiqué sur la carte du Personnage. On place trois cartes Personnage en dessous de la zone d'Embauche, ce sont les « cartes en attente ». En partant de la gauche, on bouge une de ces cartes vers la zone d'Embauche dès qu'un emplacement dans cette zone est disponible.

⑥ Espace Communautaire

En payant leur coût de salaire, les joueurs peuvent placer des cartes de leur main dans un espace Communautaire. Ils travailleront donc ensuite pour le public et permettront l'extension de la ville. Il ne peut y avoir que 3 cartes maximum en même temps dans les espaces Communautaires. Lorsqu'un joueur veut jouer une 4ème carte dans un espace Communautaire, il doit d'abord défausser une carte de son choix de cet espace. A ce moment, le coût du salaire peut être changé (cela sera expliqué plus loin).

*Installation et préparation d'une partie à 4 joueurs

Cette installation est pour une partie à 4 joueurs. Pour une partie à 3 joueurs, veuillez vous reporter à la dernière page de ces règles. Placez tout les cubes sur les mines correspondantes (voir les couleurs pour les mines d'Or, d'Argent, de Cuivre et de Bijoux). Placez toutes les pièces à côté du plateau de jeu : ce sera la Banque.

Placez la boîte de métal à côté de la Banque, elle sera utilisée pour y mettre les Dépenses. Elle est vide au début de la partie.

Au début chaque joueur reçoit :

- 5 pièces bleues (5 Rupees)
- Une carte Ouvrier/Worker et une carte Mineur/Miner avec le symbole ♦. (Cela constitue la main de départ).
- 2 pions et un disque de la couleur de leur choix (soit 3 éléments au total).

Les joueurs doivent garder leurs cartes en main, et surtout ils ne doivent pas les montrer aux autres joueurs.

Chaque joueur place un de ses pions sur le Marché et l'autre devant lui pour indiquer quelle est sa couleur.

La zone devant le joueur s'appelle : le terrain ou zone de jeu.

Les cartes Personnage venant de votre main peuvent être jouées à cet endroit, et si vous payez le salaire du Personnage, vous pouvez utiliser sa capacité spéciale.

Mélangez les cartes Personnage restantes et formez une pile faces cachées. Révélez 5 cartes de la pile Personnage et placez les dans la Zone d'Embauche du plateau de jeu.

Révélez 3 cartes supplémentaires et placez-les sous la zone d'Embauche comme « cartes en attente ».

En révélant les cartes, placez-les toujours de gauche à droite.

Au début de chaque tour, Assurez-vous qu'il y a bien 5 cartes dans la zone d'Embauche en déplaçant une des cartes en attente, prenez toujours en partant de la gauche. Ensuite décalez les cartes en attente restantes vers la gauche, révélez une nouvelle carte pour qu'il y ait toujours 3 cartes en attente.

Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient.

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, tout les joueurs ont leur petit disque en bois sur la piste des scores dans l'ordre suivant :

- Premier joueur : sur le 0 de la piste des scores
- Deuxième joueur : sur le 2 de la piste des scores
- Troisième joueur : sur le 4 de la piste des scores
- Quatrième joueur : sur le 6 de la piste des scores

Sur le schéma, Bleu est le premier joueur et viennent ensuite Noir, Jaune et Rouge.

Maintenant, tous les joueurs ont : des cartes en mains, des pions et des pièces. Vous êtes donc prêts pour commencer une partie de Mine Out.

Le premier joueur fait son tour de jeu, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

*Tour de jeu (Chaque tour comprend trois phases)

Pendant son tour de jeu, le joueur doit réaliser les 3 phases suivantes :

① Vérification des conditions de fin de partie

Pendant cette phase, la partie se termine immédiatement si le joueur dont c'est le tour a plus de 50 points de Renommée. Si ce n'est pas le cas, passez directement à la phase 2.

② Phase des points

Le joueur dont c'est le tour (le joueur actif) marque des points pour les minerais en sa possession. Il en marque s'il possède le minimum requis.

③ Phase d'Action

C'est vraiment la phase importante du tour d'un joueur.

*Vérification des conditions de fin de partie

Si le joueur actif a plus de 50 points de Renommée pendant cette phase, la partie se termine immédiatement et le joueur qui a le plus de points de Renommée est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité pour le nombre de points de Renommée, parmi les joueurs à égalité, celui qui est le plus proche du joueur actif et ce dans le sens des aiguilles d'une montre est déclaré vainqueur. (Si le joueur actif est parmi les joueurs à égalité, celui-ci gagne la partie).

Si la partie n'est pas terminée, remettez des cartes dans la zone d'embauche grâce aux cartes en attente, et ensuite remettez des cartes en attente à partir de la pioche. Placez ensuite le Marquer d'Action sur l'espace n°5 du compteur d'action.

*Phase des Points (Marquer des points)

Avant de réaliser des actions, le joueur marque des points pour les minerais qu'il a en sa possession, si possible bien-sûr. Pour chaque minerai (Cuivre, Argent, Or) le nombre minimum pour marquer des Points de Renommée est indiqué sur la mine. Si le joueur actif remplit les conditions pour marquer des points pour les minerais, celui-ci marquera 1 point de Renommée pour chaque cube de ce minerai, sans tenir compte de l'endroit où se trouve le pion du joueur.



Le nombre minimum de minerai requis est indiqué dans la seconde partie du cercle de la mine. L'image ci-dessus montre la mine de Cuivre. Le joueur marquera donc 1 point de Renommée pour chaque cube de Cuivre en sa possession s'il en a au moins 4. Avec cette manière de marquer des points vous n'avez pas à défausser vos cubes. Le joueur se contente simplement de vérifier le nombre de minerais en sa possession et il marque les points de renommée en fonction.

*Exemple de Phase de Points :

Juste avant sa phase d'Action, le joueur A possède :

- 2 Cuivre
- 3 Argent
- 4 Or

Le Cuivre ne lui procure aucun point de Renommée car le minimum requis pour marquer des points est 4. Pour l'argent, il marque 3 points de Renommée, parce qu'il remplit les conditions minimales pour marquer (avoir 3 cubes). Pour l'Or, il marque 4 points parce qu'il a plus que le minimum requis (2). Donc au total, pour cette phase de points, il marque 7 points de Renommée.

*Mine des Bijoux

Pour la vente ou pour marquer des points, on ne s'intéresse qu'à 3 types de minerais (Cuivre, Argent, Or), mais il existe un quatrième type de « minerai » : les bijoux représentés par les cubes bleus. (L'image ci-dessus montre la Mine de Bijoux; En général y creuser demande beaucoup d'efforts).



Un bijou est en fait un joker et il peut être compté comme Cuivre, Argent ou Or, à n'importe quel moment du jeu. Le joueur est le seul juge de son utilisation. Un joueur peut considérer un bijou comme étant de l'Argent, mais plus tard dans la partie il peut tout à fait le considérer comme du Cuivre ou bien même de l'Or. Les bijoux sont très utiles lors de la phase des Points ou lors de la vente de minerais.

*Exemple d'utilisation des Bijoux

Au début de son tour de jeu, le joueur A possède :

- 3 Cuivre
- 2 Argent
- 1 Bijou

Bien qu'il ne possède pas les conditions requises pour marquer des points avec le Cuivre, le joueur A décide de compter le Bijou comme un Cuivre, ce qui lui permet de marquer 4 points de Renommée. Le joueur A aurait pu marquer 3 points de Renommée s'il avait compté le Bijou comme de l'Argent. Par contre il ne peut pas le faire plusieurs fois dans son tour de jeu, le Bijou ayant déjà été compté comme un Cuivre. Plus tard dans la partie, le joueur A décide de vendre un minerai au Marché, il décide à ce moment que son bijou sera de l'Or. Il place donc son Bijou sur l'espace Or du Marché et il reçoit 6 Rupees. (Pour plus de détails sur la vente des Minerais voir plus loin dans les règles).

*Phase d'Action

Pendant leur tour de jeu, les joueurs ont 5 points d'Action à leur disposition.

Le joueur doit déplacer le marqueur de points d'Action sur la piste points d'Action dès qu'il en utilise.

Lorsque le joueur actif n'a plus de points d'Action ou bien qu'il a décidé que son tour était fini, c'est alors au tour du joueur à sa gauche de jouer.

*Liste des Actions (Nombre de point d'Action requis)

- Déplacement (1)

Pour 1 point d'Action, les joueurs peuvent déplacer leur pion vers un Établissement ou une mine adjacent reliés par des rails. C'est la seule Action qui peut être réalisée 3 fois ou plus pendant le tour de jeu d'un joueur.

- Engager un personnage qui se trouve dans l'Établissement où se trouve votre pion (1 / 2)

Pour 1 point d'Action le joueur peut prendre une carte Personnage qui correspond à l'Établissement où se trouve son pion, et il l'ajoute à sa main. Le joueur peut dépenser 2 points d'Action supplémentaires pour prendre 2 cartes Personnage du même Établissement.

- Creuser pour trouver des minerais dans la mine où se trouve votre pion (1 / 2)

Pour 1 point d'Action le joueur peut prendre un nombre de minerais en défaussant une carte Personnage, de sa main, appropriée. Le nombre de minerais trouvé est calculé en divisant la capacité à creuser du personnage défaussée par la capacité à creuser requise pour cette mine (on arrondit à l'inférieur). Le joueur peut dépenser 2 points d'Action supplémentaires pour creuser une seconde fois dans cette même mine.

- Vendre des Minerais (1 / 2) [Marché]

Pour 1 point d'Action, le joueur peut vendre un minerai au Marché. Les minerais vendus au Marché sont placés sur la case correspondante en allant de la gauche vers la droite. Le joueur reçoit ensuite de l'argent de la banque. La somme reçue correspond au nombre inscrit dans la case sur laquelle le minerai a été placé. Le joueur peut dépenser 2 points d'Action supplémentaires pour vendre un second minerai.

- Changer les cartes (2) [Marché]

Pour 2 points d'Action, le joueur peut défausser toutes les cartes de la zone d'Embauche. Il doit ensuite déplacer les 3 cartes en attente dans la zone d'Embauche puis en piocher directement 2 nouvelles dans la pile des cartes Personnage. Enfin il devra piocher 3 nouvelles cartes qu'il placera dans la zone d'attente (de gauche à droite) située sous la zone d'Embauche.

- Jouer une carte Personnage (2)

Pour 2 points d'Action, le joueur peut jouer une carte Personnage dans sa zone de jeu ou bien dans un espace Communautaire, en payant le coût du salaire dans la boîte des dépenses. Dès qu'elle est jouée, une carte Personnage continue de réaliser sa capacité Spéciale.

Déplacement (Coût : 1 point d'Action)

En dépensant 1 point d'Action le joueur peut déplacer son pion vers un Établissement ou une mine adjacent reliés par des rails.

Attention : bien que le Déplacement soit la seule action que l'on peut réaliser **plus de trois fois par tour**, un joueur ne peut pas finir son tour de jeu sans avoir fait une autre action que le Déplacement.

Engager un personnage qui se trouve dans l'Établissement où se trouve votre pion (Coût : 1-2 point(s) d'Action)

peut ajouter à sa main une des cartes Personnage de la zone Zone d'Embauche qui correspond à l'Établissement où se trouve son pion. Attendez pour compléter la zone d'Embauche. **Un joueur ne peut pas réaliser cette action s'il a déjà 4 cartes en main.** Cette limite de 4 cartes en main ne peut jamais être dépassée pendant la partie. Un joueur ne peut pas engager un Personnage dans une mine ou au Marché.

Lorsque le joueur veut engager un second Personnage présent dans le même établissement pendant le même tour de jeu, il doit dépenser 2 points d'Action au lieu de 1, même si vous avez réalisé une autre action entre la première acquisition et la seconde. Vous devez dépenser 2 points d'Action pour la seconde acquisition dans le même Établissement. Un joueur ne peut jamais engager plus de deux cartes Personnage par tour de jeu.

Si un joueur engage deux personnages dans deux Établissements différents, par exemple au Pub et à la Mairie (City Hall), il doit dépenser 1 point d'action dans chaque Établissement.

Creuser pour trouver des minerais dans la mine où se trouve votre pion (Coût : 1-2)

En dépensant 1 point d'Action le joueur creuse pour trouver et prendre des minerais dans la mine où se trouve actuellement son pion. Pour se faire le joueur défausse une des cartes Personnage qu'il a en main. **Le joueur défausse exactement 1 carte pour chaque action de creuser.** Un joueur ne peut pas choisir cette action lorsqu'il n'a pas de cartes en main. Placez la carte défaussée à côté de la pioche des cartes Personnage.



Sur l'image ci-dessus, on voit la Mine d'Or. Toutes les mines sont représentées de la même façon. Le nombre encadré en noir (à côté de la pioche) est le niveau de difficulté pour obtenir les minerais (la capacité à creuser requise).

Le type de minerai est défini par la mine sur laquelle se trouve le pion du joueur. Le nombre de minerai obtenu est calculé de la manière suivante :

Capacité à creuser du Personnage défaussé / la capacité à creuser requise (arrondi à l'inférieure)

Les joueurs doivent garder en tête qu'ils ne peuvent défausser qu'une seule carte à la fois. **Un joueur ne peut donc jamais défausser 2 cartes ou plus pour augmenter sa capacité à creuser.** Un joueur ne peut pas obtenir de minerai si la capacité à creuser du Personnage défaussé est inférieure à la capacité à creuser requise pour la mine.

Le joueur prend autant de cube de minerai que possible s'il n'y a pas assez de minerai. **Lorsque le dernier minerai d'une mine est pris, cette mine est fermée et la procédure de Mine Épuisée est lancée (cela sera expliqué plus tard).** Dans le cas où un joueur creuse pour la seconde fois pendant le même tour de jeu, dans la même mine, le joueur devra dépenser 2 points d'Action au lieu d'1. Un joueur ne peut jamais creuser plus de 2 fois par tour de jeu.

Pour creuser et trouver des Minerais dans des mines différentes pendant le même tour, dans la mine d'Or et dans la mine d'Argent, le joueur doit dépenser 1 point d'Action dans chaque mine.

Vendre des Minerais (Coût : 1-2 points d'Action) [Marché]

Les joueurs gardent leurs minerais avec leurs pièces. Ils peuvent vendre des minerais pour obtenir des pièces.

En dépensant 1 point d'Action les joueurs peuvent vendre **un cube de minerai**.

Cette action ne peut être réalisée que si le pion du joueur se trouve sur le Marché.

Les minerais vendus sont placés sur les espaces correspondants sur le Marché. On les trie, et **on les place de gauche à droite**.

Après avoir placé (vendu) leur minerai au Marché, le joueur reçoit des pièces (Rupees) de la Banque. Le nombre reçu correspond au nombre inscrit dans la case sur laquelle a été placé le minerai. Si toutes les cases d'une sorte de minerai sont occupées, **les minerais supplémentaires sont placés à droite du 3ème minerai et sont considérés comme étant le 3ème minerai.** Donc, les minerais placés après le 3ème vaudront la même somme que le 3ème .



Exemple : Comme indiqué ci-dessus, 2 cubes de **Cuivre** et 4 cubes d'**Or** ont déjà été vendu au Marché. Un des cubes d'**Or** a été remplacé par un cube **Bijou**.

Le joueur prend toutes les pièces restantes dans la banque si jamais il n'y en n'a pas assez. Les joueurs ne peuvent jamais prendre d'argent dans la boîte des Dépenses.

Lorsque la dernière pièce de la banque est prise, **la banque est fermée et on lance immédiatement la procédure de Mine Épuisée (expliquée plus loin dans ces règles).**

Lorsqu'un joueur veut vendre un second cube sur le Marché pendant le même tour, il devra dépenser 2 points d'Action au lieu d'1. Un joueur ne peut vendre qu'un cube de minerai à la fois. Si le joueur veut vendre un second cube de minerai pendant le même tour, c'est considéré comme une seconde action sur le Marché et donc cela lui coûtera 2 points d'Action, comme pour une seconde action dans un Établissement ou une Mine. Par contre, il n'est pas nécessaire que le second cube de minerai soit de la même sorte que le premier vendu. Un joueur ne peut pas vendre plus de deux cubes de minerai par tour de jeu.

Changer les cartes (Coût : 2 points d'Action) [Marché]

En dépensant 2 points d'Action, le joueur peut défausser toutes les cartes de la zone d'Embauche et il peut en remettre 5 nouvelles.

Cette action ne peut être réalisée que si le pion du joueur se trouve sur le Marché.

Après avoir défausser toutes les cartes de la zone d'Embauche, le joueur place les 3 cartes en attente plus 2 nouvelles cartes Personnage présent dans la pioche dans la zone d'Embauche. Il pioche enfin 3 nouvelles cartes qu'il place de la gauche vers la droite dans la zone d'attente.

Un joueur peut effectuer cette action 2 fois pendant le même tour de jeu, mais il devra dépenser **2 points d'Action** chaque fois qu'il effectuera l'action.

Jouer une carte Personnage (Coût : 2 points d'Action)

En dépensant 2 points d'Action et en payant le coût du salaire inscrit sur la carte Personnage qu'on veut jouer, le joueur peut jouer une carte de sa main. Les pièces doivent être mises dans la boîte des Dépenses. Vous pouvez faire de la monnaie avec la Banque, la Boîte des Dépenses et les autres joueurs.

Une carte Personnage peut être jouée de deux manières :

- 1) on la joue dans sa propre zone de jeu
 - 2) on la joue dans un Espace Communautaire
- Une fois jouée, la capacité spéciale du Personnage est toujours active et utilisable (sauf pour les Ouvriers/Workers -voir plus loin).

1) jouer dans sa zone de jeu

Le joueur peut jouer une carte de sa main vers sa zone de jeu, s'il paye le coût du salaire à la boîte des Dépenses. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Personnage que l'on peut jouer dans sa zone de jeu. Les capacités spéciales sont toujours actives et elles s'additionnent. Par exemple, à cause des effets « capacité à creuser + 1 » et « Cuivre : capacité à creuser + 2 » qui s'ajoutent, le joueur peut ajouter + 3 lorsqu'il creuse pour trouver du Cuivre (s'il a ces deux cartes dans sa zone de jeu bien sûr). Les joueurs doivent bien faire attention à ne pas mélanger les cartes qu'ils ont en main et celles de leur zone de jeu.

2) jouer dans un Espace communautaire

Le joueur peut jouer une carte de sa main vers un **Espace Communautaire**, s'il paye le coût du salaire à la boîte des Dépenses (la même chose que pour jouer une carte Personnage dans sa zone de jeu).

Le joueur place sa carte sur un espace vide de l'**Espace Communautaire**, sur la droite du bord du plateau de jeu. En faisant ceci il marque autant de points de Renommée qu'indiquer sur la carte. La capacité Spéciale des cartes Personnage présent dans les **Espaces Communautaires** s'appliquent à tous les joueurs.

Par exemple : un Mineur/Miner avec la capacité spéciale « Capacité à creuser + 1 » est sur un **espace Communautaire**. Un joueur qui a une carte Mineur/Miner avec la capacité spéciale « **Cuivre** : Capacité à creuser + 2 » a maintenant une

capacité à creuser de + 3 pour le Cuivre, car ces capacités Spéciales s'additionnent aussi.

Si les 3 **Espaces Communautaires** sont déjà occupés, un joueur doit défausser une des cartes présentes pour pouvoir jouer sa carte Personnage. La capacité Spéciale de la carte défaussée n'est plus active.

Attention : Lorsqu'il défausse une carte de l'**espace Communautaire** et avant de jouer la sienne, le joueur doit payer le **coût du salaire** le plus élevé de ces deux cartes.

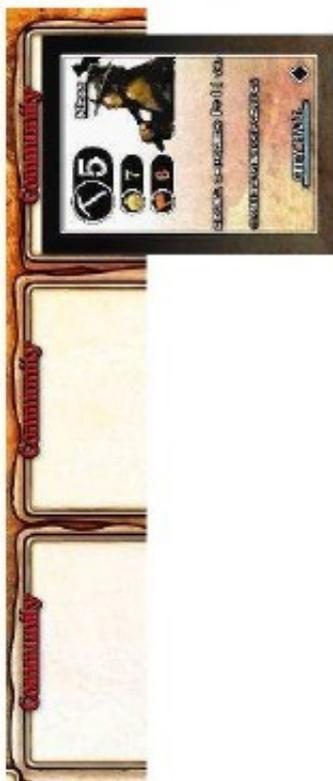
Exemple d'une phase d'Action typique :

A (Déplacer et Engager)

Déplace pion du Marché vers le Pub (reste 4 points d'action) → Engager une carte Personnage au Pub (3 cartes en main maintenant) (reste 3 PA) → Engager un second Personnage au Pub (reste 1 PA) → se Déplacer vers la Mairie / City Hall (0 PA)

B (Creuser et Vendre des Minerais)

Utilise une carte Personnage (Capacité à Creuser : 4) dans la mine de **Cuivre** (obtient 2 **cuivres**) (4 PA) → se déplace vers le Marché (3 PA) → Vend 1 **Cuivre** (Obtient 2 Rupees) (2 PA) → Vend un second **Cuivre** (obtient 2 Rupees) (0 PA).



C (Jouer des cartes Personnage)

Vend 1 **Or** au Marché (obtient 6 Rupees) (4 PA) → Joue une carte Personnage vers sa zone de jeu en payant le coût du salaire (2 PA) → Joue une carte Personnage de sa main vers un **Espace Communautaire** en payant le coût du salaire (il gagne autant de points de Renommée qu'inscrit sur la carte jouée).

* Procédure de Mine Épuisée

Cette procédure de Mine Épuisée peut se produire après qu'un joueur ait réalisé une action de creuser ou bien après qu'il ait reçu de l'argent de la banque. Le résultat est la fermeture de la mine ou de la banque.

* Mine : plus du tout de Minerais

Si un joueur creuse et cherche des minerais et que finalement ce minerai vient à être épuisé, alors cette mine est « Épuisée ».

Lorsqu'une mine est « Épuisée », seule cette mine est concernée, pas les autres.

Tout d'abord, le joueur qui était en train de creuser reçoit autant de minerais que possible.

Ensuite la procédure de Mine Épuisée commence.

La procédure de Mine Épuisée signifie que les joueurs qui possèdent ce minerai reçoivent immédiatement 1 point de Renommée pour chaque cube de minerai de la sorte qu'il possède. Cependant, le joueur qui possède le plus de ce minerai ne marque pas un seul point de Renommée. En cas d'égalité pour ce minerai sur le plus grand nombre, aucun des joueurs à égalité ne marque des points de Renommée.

Reprenez tout les cubes de ce minerai (ceux sur le Marché et ceux des joueurs) et remettez les dans la mine qui correspond. On vient d'y trouver une nouvelle veine de ce minerai, on peut donc à nouveau extraire de ce minerai.

Lorsque vous récupérez le minerai du Marché, laissez les cubes Bijoux en place. Déplacez ces cubes bleus vers l'emplacement le plus à gauche. Si la mine de **Bijoux** venait à être épuisée, déplacez les minerais restants le plus possible vers la gauche.

Exemple de Mine Épuisée

Le joueur A a 4 Cuivres, le joueur B a 3 Cuivres pendant que C n'en n'a pas du tout. 3 Cuivres sont sur le Marché. Maintenant le joueur D, qui n'a pas de **Cuivre** non plus, utilise une carte avec une capacité à creuser de 5 pour creuser dans la mine de **Cuivre**. Le niveau requis pour creuser dans la mine de Cuivre est de 2. Le joueur D aurait dû obtenir 2 cubes ($5/2 = 2,5$), mais il n'en reste qu'un seul que D va prendre. Donc, le joueur A qui en possède le plus ne marque aucun point de Renommée ; le joueur B en marque 3, C n'en marque pas, et D marque 1 point de Renommée. Ensuite tous les cubes de **Cuivre** sont récupérés (ceux détenus par les joueurs et ceux sur le Marché), et on les replace dans la mine de **Cuivre** comme au début du jeu. Les mines d'Argent, d'Or et de Bijoux n'ont pas été affecté par la procédure de Mine Épuisée.

* Banque Épuisée

Lorsqu'il n'y a plus d'argent dans la banque, parce qu'un joueur vient d'en recevoir, les pièces sont donc épuisées. Tout d'abord, le joueur supposé recevoir de l'argent en reçoit autant que possible.

Ensuite on commence la procédure de Banque Épuisée (identique à la procédure de Mine Épuisée).

La procédure de Banque Épuisée signifie que **tout les joueurs qui ont de l'argent marque un nombre de points de Renommée égal à la moitié de la somme d'argent que le joueur possède (arrondi à l'inférieur)**. Cependant, le joueur qui possède le plus d'argent ne marque aucun point de Renommée. En cas d'égalité pour celui qui possède le plus d'argent, aucun des joueurs à égalité ne marque de points.

Enfin, récupérer toutes les pièces possédées par les joueurs ainsi que celles qui sont dans la boîte des Dépenses pour les remettre dans la Banque. Redonnez 5 Rupees à chaque joueur.

Gardez en tête que lorsque la Banque est épuisée les joueurs marquent la moitié en points de renommée par rapports à la somme des pièces qu'ils possèdent. Tous les joueurs perdent leur argent et recommence avec 5 Rupees.

*** Règles pour une partie à 3 joueurs**

Dans **une partie à 3 joueurs**, on enlève les éléments suivants (ils sont remis dans la boîte de jeu) :

- 3 pièces jaunes
- 2 cubes Rouges, 2 cubes Blancs, 1 cube Jaune et 1 cube Bleu
- 1 Ouvrier/Worker et 1 Mineur/Miner avec le symbole de départ ◆
- Une série de pions pour 1 joueur

*** Variante par Équipe 2 contre 2**

A 4 joueurs, les joueurs peuvent jouer à 2 contre 2 s'ils le souhaitent. En utilisant cette variante, les joueurs peuvent utiliser les **Espaces Communautaires** pour aider leur coéquipier et aussi pour apprendre à gêner leurs adversaires.

1. Les deux joueurs de la même équipe s'assoient face à face.

L'ordre du tour de jeu est le suivant : Joueur 1 équipe A, Joueur 1 équipe B, Joueur 2 équipe A, Joueur 2 équipe B.

2. Les éléments suivants sont retirés du jeu et remis dans la boîte de jeu

- 2 pièces jaunes
- 2 cubes Rouges, 2 cubes Blancs, 1 cube Jaune et 1 cube Bleu

De cette manière, on utilise le même nombre de cubes de minerai que dans une partie à 3 joueurs.

3. L'équipe qui a le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte..

Toutes les autres règles sont identiques à celles d'une partie à 4 joueurs. Essayer cette variante vous procurera de nouvelles expériences (comme aider un coéquipier) et surtout être gêner par 2 adversaires.

*** Règles pour une partie à 2 joueurs**

Les règles sont les mêmes que pour une partie à 4 joueurs, avec les exceptions suivantes :

Tout d'abord retirez les éléments suivants (les mêmes que pour une partie à 4 en équipe) :

- 2 pièces jaunes
- 2 cubes Rouges, 2 cubes Blancs, 1 cubes Jaune et 1 cube Bleu

Ensuite, remettez les éléments suivants dans la boîte de jeu : 1 pion de joueur jaune, 1 disque en bois jaune, 1 pion de joueur blanc, et 1 disque en bois blanc.

Placez le disque en bois bleu et le disque en bois rouge sur le 0 de la piste de score.

Pendant le premier tour de jeu, le joueur rouge et le joueur bleu réalisent leurs actions chacun leur tour.

Pendant le deuxième tour de jeu, chaque joueur devient un Maître qui va prendre un Apprenti avec lui. Le joueur bleu prendra l'Apprenti blanc (le pion du joueur blanc). Le joueur rouge prendra l'Apprenti jaune (le pion du joueur jaune). Chaque pion d'Apprenti doit être placé sur le Marché. Chaque Apprenti a ses propres cartes. Veillez à ne pas mélanger les cartes de l'Apprenti et du Maître.

A partir du 2ème tour de jeu et pour la suite de la partie, le tour de jeu est le suivant :

Maître Bleu – Apprenti Blanc – Maître Rouge – Apprenti Jaune

Pendant le tour de jeu d'un Apprenti, leur Maître réalise les actions avec les cartes de l'Apprenti ainsi que son pion (blanc ou jaune). Les Apprentis ne gagnent pas de points de Renommée, mais ils en donnent la moitié à leur Maître (arrondi à l'inférieur).

*** Index des capacités spéciales des cartes Personnage**

Mineur / Miner

Un Mineur augmente la capacité à creuser de + 1 lorsque vous utilisez d'autres cartes Personnage. Il y a 5 sortes de cartes Mineur (Noire, Rouge, Blanc, Jaune et Bleue).

Un Mineur Noir augmente la capacité à creuser quelque soit le minerai.

Un Mineur Rouge augmente la capacité à creuser lorsqu'on creuse pour trouver du Cuivre.

Un Mineur Blanc augmente la capacité

à creuser lorsqu'on creuse pour trouver de l'Argent

Un Mineur Jaune augmente la capacité à creuser lorsqu'on creuse pour trouver de l'Or

Un Mineur Bleu augmente la capacité à creuser lorsqu'on creuse pour trouver des Bijoux.

Les capacités des Mineurs qui sont dans la zone de jeu d'un joueur et dans les Espaces Communautaires s'additionnent.



Ouvrier / Worker

Un Ouvrier est vraiment une carte spéciale. A la différence des autres cartes sa capacité spéciale n'est pas activée en permanence.

La capacité spéciale de l'Ouvrier est activée lorsqu'il est joué et lorsqu'il est défaussé (on ne peut défausser l'Ouvrier qu'à partir de la zone de jeu d'un joueur).

Les Ouvriers ne peuvent pas être joués sur les **Espaces Communautaires**.



- **1ère capacité** (lorsqu'il est joué dans la zone de jeu)

Le joueur marque autant de points de Renommée qu'il a d'Ouvriers dans sa zone de jeu. Ceci inclus l'Ouvrier qu'il vient de jouer. Par exemple, si un joueur a déjà 2 Ouvriers dans sa zone de jeu et qu'il en joue un 3ème, il marquera 3 points de Renommée.

- **2nde capacité** (lorsque la carte est défaussée de la zone de jeu)

Lorsqu'un joueur cherche du minerai, il peut défausser n'importe quel nombre d'Ouvriers de sa zone de jeu. Dans ce cas le joueur obtient une capacité à creuser supérieure qui sera en relation avec le nombre d'Ouvriers défaussés.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
+1	+3	+6	+10	+15	+21	+28	+36	+45

Exemple :

Le joueur A creuse pour trouver des Bijoux dans la mine de Bijoux. Le joueur A a un Mineur, qui augmente la capacité à creuser de +1, et la carte utilisée pour creuser a une capacité à creuser de 5. C'est en-dessous du niveau demandé pour creuser dans cette mine de Bijoux (la Mine de Bijoux nécessite une capacité à creuser de 7). Ensuite le joueur A défausse un Ouvrier, ce qui fait augmenter sa capacité à creuser de +1, il peut donc prendre un Bijou (1 cube bleu). Maintenant que cette capacité a été utilisée, le joueur A devrait défausser un autre Ouvrier pour pouvoir obtenir un autre Bijou (un autre cube bleu). Si le joueur A avait défaussé 7 Ouvriers, sa capacité à creuser aurait été de 34, il aurait pu donc prendre tous les bijoux.

Investisseur / Investor

Un Investisseur donne 3 Rupees a un joueur lorsque celui-ci joue une carte Personnage sur un Espace Communautaire. Cette capacité est activée dès que la carte est jouée et elle s'applique à elle-même.

Exemple 1 :

Un joueur joue un Investisseur sur un Espace Communautaire. La capacité est activée dès que la carte est jouée, donc le joueur qui la joué reçoit 3 Rupees et il marque 7 points de Renommée.



Exemple 2 :

Un joueur joue une carte Mafia sur un Espace Communautaire pendant que la capacité de l'Investisseur est toujours active. Le joueur reçoit 3 Rupees lorsqu'il joue sa carte, et si à cause de cela la Banque est Épuisée le joueur peut quand même marquer des points de Renommée grâce à la capacité de la Mafia.

Bijoutier / Jeweler

Un Bijoutier compte comme « 1 Bijou » pendant la Phase des Points d'un joueur. Un bijoutier n'est pas touché par une procédure de Mine Épuisée et il ne peut pas être vendu au Marché. La capacité de cette carte est plutôt puissante mais à cause de sa faible capacité à creuser et le coût du salaire très élevé, cela peut très vite devenir un handicap dans la main d'un joueur.



Mafia

Si un joueur réussit à faire une Mine Épuisée pendant son tour de jeu, il marquera des points de Renommée pour avoir joué la carte Mafia. Plus un joueur aura de cartes Mafia dans sa zone de jeu ou dans les Espaces Communautaires, plus il marquera des points de Renommée (jusqu'à un maximum de 4 cartes Mafia).

Lorsqu'une Mine Épuisée survient pendant le tour de jeu d'un joueur, il marquera des points de Renommée pour les cartes Mafia qu'il a en sa possession et aussi pour celle dans les Espaces Communautaires : 1 point pour 1 carte Mafia, 3 points pour 2 cartes Mafia, 6 points pour pour 3 cartes Mafia et 10 points pour 4 cartes (maximum). La Mafia génère de bons revenus lorsque vous les jouez, elle permettent aussi de ruiner les plans de vos adversaires en causant beaucoup de Mine Épuisée.



Négociateur / Negotiator

Un Négociateur augmente la valeur des minerais que vous vendez au Marché. Il y a 3 types de Négociateurs : Rouge, Blanc et Jaune.

Un Négociateur Rouge augmente le prix de vente du Cuivre de + 2 Rupees.

Un Négociateur Blanc augmente le prix de vente de l'Argent de + 3 Rupees.

Un Négociateur Jaune augmente le prix de vente de l'Or de + 6 Rupees.

Les capacités des Négociateurs qui sont dans la zone de jeu d'un joueur et dans les Espaces Communautaires s'additionnent.



Marchand d'Esclave / Slave Trader

Si un joueur réussit à faire une Mine Épuisée pendant son tour de jeu, il peut piocher une nouvelle carte de la pile des cartes Personnage pour chaque Marchand d'Esclave qu'il a dans sa zone de jeu ou qui sont dans les espaces Communautaires. Cependant cette capacité ne peut pas être appliquée si le joueur a déjà 4 cartes en main (C'est la limite de cartes en main).

Ces cartes sont un très bon complément aux cartes Mafia.



Forgeron / Smith

Un forgeron augmente les points de Renommée pendant la phase des points des joueurs. Lors de la phase des points, toutes les cartes dans la zone de jeu d'un joueur et dans les Espaces Communautaires associées avec la couleur du minerai évalué, valent 1 point de Renommée. Il y a 3 types de Forgeron : Rouge, Blanc et Jaune. Pour pouvoir marquer des points, le joueur doit avoir le minimum de minerai requis.

Si un joueur possède 4 minerais de Cuivre ou plus, un Forgeron Rouge produira autant de points de Renommée qu'il y aura de cartes Personnage avec un encadrement rouge dans la zone du joueur ou dans les Espaces Communautaires.

Si un joueur possède 3 minerais d'Argent ou plus, un Forgeron Blanc produira autant de points de Renommée qu'il y aura de cartes Personnage avec un encadrement blanc dans la zone du joueur ou dans les Espaces Communautaires.

Si un joueur possède 2 minerais d'Or ou plus, un Forgeron Jaune produira autant de points de Renommée qu'il y aura de cartes Personnage avec un encadrement Jaune dans la zone du joueur ou dans les Espaces Communautaires.



Exemple :

Le joueur A a 2 Mineurs Rouges et un Forgeron Rouge dans sa zone de jeu, et il y a un Négociateur Rouge dans un Espace Communautaire. Pendant sa phase de Points, le joueur A a 3 cuivres et 1 Bijou, il décide de considérer le Bijou comme un Cuivre. Il a donc le minimum requis pour le Cuivre et il marque donc 8 points de Renommée (4 pour les cubes de Minerai, et 4 pour les cartes avec les cadres rouges).

Les effets des Forgerons peuvent être cumulés si le joueur A avait un autre Forgeron rouge dans sa zone de jeu, chaque Forgeron produirait 5 points de Renommée. Dans ce cas le joueur A marquerait 14 points de Renommée (4 pour les cubes de minerai, 10 pour les cartes avec un encadrement rouge).

***Règles dont il faut se rappeler**

- La limite de cartes en main est de 4.
- Aucun joueur ne peut prendre une 5ème carte.
- La partie s'arrête immédiatement lorsque le joueur actif a plus de 50 points de Renommée au début de son tour de jeu.
- Le tour de jeu d'un joueur est le suivant :

① Vérification des conditions de fin de partie

② Phase des points

③ Phase d'Action

- Un joueur qui a plus de 50 points ne peut pas marquer de points supplémentaires au début de son tour de jeu.
- Après une Mine de Bijou Épuisée, les cubes de minerai restants sur le Marché doivent être tous alignés vers la gauche.

***Remerciements et Astuces de la part de l'auteur du jeu**

Merci pour avoir acheter ce jeu. Voici quelques conseils ou astuces pour vous faire plaisir dès votre première partie. Vous pouvez essayer toutes les tactiques que vous souhaitez une fois que vous êtes bien habitués au jeu, n'importe quelle tactique marchera du moment que vous ayez confiance en vous.

**En gros, les joueurs réalisent deux styles de suite d'action « creuser; vendre des minerais, jouer des cartes Personnage » et « creuser; garder les minerais, marquer des points ». Dans tous les cas creuser est essentiel. Donc, utilisez les capacités spéciales du Mineur et gardez les cartes avec des fortes capacités à creuser.*

**La phase des points est faite de manière répétitive si vous avez des minerais. En d'autres termes, les autres joueurs doivent causer des Mines Épuisées pour empêcher de marquer trop de points.*

**Les capacités spéciales des Personnages sont puissantes, mais vous en servir en améliorant juste votre zone de jeu peut être un vrai désavantage, parce que jouer dans votre zone de jeu ne produit pas de points de Renommée.*

**Jouer dans les Espaces Communautaires n'est pas très dangereux. Tous les joueurs sont touchés par les capacités spéciales, et certaines d'entre elles ont une grande influence sur le jeu. Jouer dans les Espaces Communautaires est un bon moyen de tenter les autres joueurs et aussi un bon moyen de causer des Mines Épuisées.*

Conception : Yokouchi Muneyuki

sea_anemone59@hotmail.com

Illustration : Akaiie

Edition : Nobuaki Takerube et Seiji Kanai

Traduction Anglaise : Takashi Hasegawa et Ferdinand Köther

Traduction Française : Stéphane Athimon

