

Craftsmen

Krzysztof Matusik



Il y a très très longtemps, il y avait une ville dans un Royaume lointain. La ville était si petite que les cartographes du Royaume ne s'embêtaient à la mettre sur aucune des cartes. Le maire de la ville décida de changer ce fait. Il envoya ses messagers partout dans le Royaume. Leur travail consistait à annoncer qu'un administrateur habile, intelligent et expérimenté était requis pour élever l'économie de la petite ville. Le prix pour ce travail serait un monument sur la place principale de la ville, une gloire éternelle et la satisfaction du travail bien fait.

Dans années se sont écoulées lorsque les candidats ont enfin atteint la ville. Le maire n'a jamais été aussi heureux. Il ne savait pas lequel des administrateurs serait le plus approprié pour le poste alors il a décidé de donner à chacun d'eux une chance de prouver que c'est lui. Chacun des candidats a reçu 5 assistants, pas très intelligents, mais certainement très fidèles et obéissants. Le temps pour prouver son savoir-faire et sa compétence n'est que de 3 ans. Passé ce délai, le maire décidera lequel des candidats est parfait pour la position honorable.

Chaque joueur joue le rôle d'un administrateur qui aide le maire à reconstruire l'économie ruinée de la ville. Forcez les cartographes du Royaume à indiquer la ville sur les cartes du Royaume. Vous pourriez gagner la possibilité de donner un nom à la petite ville qui a besoin de votre aide.

LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points de satisfaction (PV). On peut gagner des PV en construisant des bâtiments de production, en créant des connexions entre eux, en produisant des matières premières et des biens de consommation. Des PV supplémentaires peuvent être achetés ou gagnés. Vous gagnez des PV en envoyant les biens produits dans les coins les plus éloignés du monde. Chaque joueur choisit sa propre façon de gagner la partie.

COMPOSANTS

- plateau (de jeu)
- règles



48 cartes thunes



6 cartes scierie



24 cartes bâtiment
de base



24 cartes bâtiment
étendu



16 cartes bâtiment
évolué



10 jetons
privilège



10 jetons
travail



8 articles bonus



disque
saison



cube
année



14 cubes en
bois naturel

5 ensembles de pièces en bois en différentes couleurs
(8 disques en bois, 20 cubes en bois)



x 8

x 8

x 8

x 8

x 8



x 20

x 20

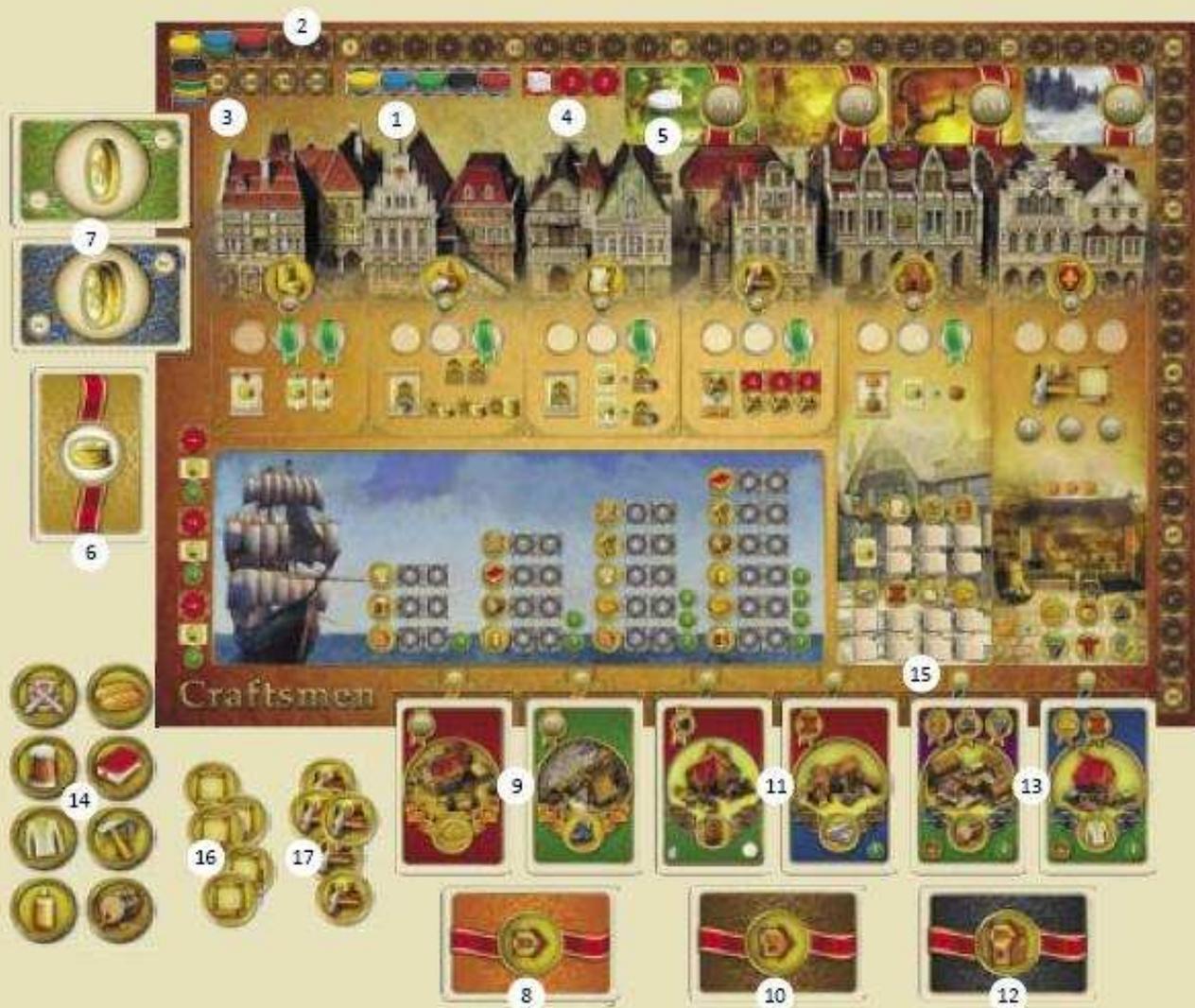
x 20

x 20

x 20

PREPARATION DE LA PARTIE

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table afin que chaque joueur puisse l'atteindre.
- Placez le paquet de ces cartes face cachée à côté du plateau [6]. Piochez 2 cartes de cette pile et placez-les face visibles sur leurs emplacements indiqués [7].
- Chaque joueur reçoit 8 disques en bois et 20 cubes dans la couleur de son choix. 5 disques en bois représentent les 5 assistants. Le sixième disque est utilisé pour indiquer l'ordre du tour des joueurs [1]. Les 2 disques restants sont utilisés pour comptabiliser les PV. Le premier de ces disques est placé sur la case adéquate de la piste 0-50 [2], le second sur la case '0' indiquant chaque 50 PV suivants [3]. Les cubes en bois sont utilisés pour indiquer les matières premières (MP), les produits semi-finis (SF) et les produits finis (PF).
- Mélangez les cartes bâtiment de base et distribuez à chaque joueur deux d'entre elles. Placez le paquet de ces cartes face cachée à côté du plateau [8]. Piochez 2 cartes de plus du dessus de ce paquet et placez-les face visible sur leurs emplacements indiqués [9].
- Prenez 8 cartes avec le symbole maison (en bas à gauche de la carte) du paquet bâtiments étendus. Mélangez les cartes bâtiment étendu restantes et placez-les face cachée à côté du plateau [10]. Mélangez les 8 cartes et distribuez l'une d'elles à chaque joueur. Placez les autres cartes face cachée sur le paquet bâtiments étendus. Piochez 2 cartes de plus du dessus de ce paquet et placez-les face visible sur leurs emplacements indiqués [11].
- Placez le cube année [4] sur la première année de la piste années. Placez le disque saison [5] sur la première saison (printemps) de la piste saisons.
- Mélangez les cartes thunes et distribuez cinq cartes thunes à chaque joueur (les joueurs ne montrent pas leurs cartes).



7. Prenez 8 cartes avec le symbole maison (en bas à gauche de la carte) du paquet bâtiments évolués. Mélangez les cartes bâtiment évolué et placez-les face cachée à côté du plateau [12]. Mélangez et placez les 8 cartes bâtiment évolué avec le symbole maison sur le paquet bâtiments évolués. Piochez 2 cartes de plus du dessus de ce paquet et placez-les face visible sur leurs emplacements indiqués [13].

8. Mélangez les 6 cartes scierie et distribuez à chaque joueur l'une d'entre elles. Mettez les cartes scierie restantes dans la boîte. Chaque joueur place sa carte scierie en face de lui (face visible).

9. Avant que la partie ne commence, chaque joueur peut remplacer une de ses cartes bâtiment. Le joueur peut remplacer sa carte scierie par une carte scierie d'une couleur différente ou une autre carte bâtiment qu'il a reçue (de base, étendu). La carte dont le joueur ne veut pas est placée sous le paquet correspondant (dans la boîte dans le cas d'une carte scierie). La nouvelle carte est piochée du

même paquet (de base, étendu, scierie de la boîte).

10. Placez les jetons bonus à côté du plateau [14].

11. Placez les 14 cubes en bois naturels sur les emplacements indiqués [15]. Ils forment le stock dans le grenier.

12. Prenez le nombre adéquat de jetons privilège : Dans une partie à 2 joueurs, 4 jetons, dans une partie à 3 joueurs, 6 jetons, dans une partie à 4 joueurs, 8 jetons, dans une partie à 5 joueurs, tous les jetons. Placez les jetons privilège à côté du plateau [16]. Mettez les jetons restants dans la boîte.

13. Prenez le nombre adéquat de jetons travail : Dans une partie à 2 joueurs, 4 jetons, dans une partie à 3 joueurs, 6 jetons, dans une partie à 4 joueurs, 8 jetons, dans une partie à 5 joueurs, tous les jetons. Placez les jetons travail à côté du plateau [17]. Mettez les jetons restants dans la boîte.



LE DEROULEMENT DE LA PARTIE POUR 3-5 JOUEURS

La partie dure 12 manches. Elle est divisée en 3 années. Chaque année est divisée en 4 saisons. Les pièces sur les pistes année et saison indiquent l'année et la saison en cours. Après chaque saison, le disque saison est déplacé vers la case suivante. Si l'hiver est terminé, le disque saison est déplacé vers la première case de la piste saisons. Le cube année est alors déplacé d'une case vers la droite (année suivante). Si le cube année est sur la dernière case et que l'hiver se termine, la partie se termine.

EXEMPLE: Le calendrier.



[1] piste des années, [2] piste des saisons

Sur chacune des cases de la piste saisons il y a des icônes indiquant les guildes qui seront disponibles pendant chaque phase Guilde.

Chaque saison est divisée en phases. Pendant chaque année, les trois premières saisons (printemps, été et automne) sont divisées en 3 phases. La dernière saison (hiver) est divisée en 2 phases.

Détermination de l'ordre du tour

La valeur des cartes thunes des joueurs détermine l'ordre du tour pendant la première saison. La valeur des cartes est indiquée par les numéros des cartes (chaque carte ne compte que pour sa valeur imprimée, sans ensembles de couleurs possibles, voir 'Cartes thunes'). Le joueur avec les cartes de plus petite valeur place un de ses disques sur la première case de la piste ordre du tour. Le joueur avec les cartes de plus petite valeur suivante place son disque sur la deuxième case de la piste ordre du tour. Les autres joueurs placent leurs disques de la même manière. Si des joueurs ont des cartes de même valeur, le premier à placer son disque est le plus jeune. Après que l'ordre du tour a été déterminé, chaque joueur place un de ses disques sur la piste des PV. Le premier joueur place son disque sur '0', les deuxième et troisième joueurs sur '1' et les quatrième et cinquième sur '2'.

EXEMPLE: L'ordre du tour et les PV initiaux.

Piste des PV



Piste ordre du tour



Description détaillée d'une saison (printemps, été, automne) :

1. Phase Assistants

Les actions dans cette phase sont effectuées en fonction de l'ordre de la piste ordre du tour. Quand le dernier joueur effectue son action, le tour revient au premier joueur. Ensuite, les joueurs suivants effectuent leurs actions. Cette phase dure jusqu'à ce que chaque joueur passe (il ne peut plus envoyer d'assistant) ou a envoyé tous ses assistants.

Chaque joueur envoie ses assistants aux guildes. Il y a 6 guildes dans la ville. Chaque guilde permet au joueur d'effectuer différentes actions. Le joueur peut effectuer des actions de la guilde à condition qu'il ait au moins un assistant dans cette guilde. Les assistants sont envoyés aux guildes au début de chaque saison et ils restent dans ces guildes jusqu'à la fin de cette saison. Au cours de cette phase, chaque joueur peut effectuer l'une des deux actions disponibles.

• Envoyer un assistant à une guilde

Pour effectuer cette action, le joueur doit avoir au moins un disque assistant en face de lui. Le joueur décide vers quelle guilde ira l'assistant. Ensuite, le joueur place le disque sur la première case disponible sur la piste de cette guilde. La piste de chaque guilde est composée de trois cases.

- La case avec une bordure dorée donne au joueur un privilège supplémentaire.
- La case avec une bordure argentée et un ruban vert dispense le joueur qui place le deuxième disque de l'obligation de payer pour cela.
- La case avec une bordure argentée ne donne aucun bénéfice supplémentaire.

Si toutes les cases de la piste sont occupées, le joueur peut placer son disque sur le disque des autres joueurs (ou sur le sien). Si le disque appartient à un autre joueur, il doit payer ce joueur. Le paiement dépend de l'année : La première année, 1 carte thunes ou 1 PV. La deuxième année, 1 carte thunes ou 2 PV. La troisième année, 1 carte thunes ou 3 PV. Le joueur choisit s'il veut payer avec des cartes thunes ou des PV. Le joueur doit avoir des cartes thunes ou des PR.

REMARQUE : Un joueur ne peut pas envoyer plus de deux assistants dans chaque guilde.

Le nombre d'assistants qui peuvent être en même temps dans chaque guilde dépend du nombre de joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, il peut y avoir 4 assistants dans chaque guilde. Dans une partie à 4 joueurs, 5 assistants. Dans une partie à 5 joueurs, 6 assistants.

EXEMPLE: Envoi d'assistants pour chaque guilde.



Le joueur Jaune est le premier à placer son assistant. Il peut bénéficier du privilège. Les suivants sont les joueurs Noir et Rouge. Le joueur Rouge place son second assistant sur le disque jaune, il doit donner au joueur Jaune une carte thunes ou un PV. Ensuite, le joueur Bleu paye le joueur Noir. Le joueur Vert n'a pas à payer pour le placement de son assistant.

• Arrêt de l'envoi d'assistants

Le joueur peut arrêter d'envoyer des assistants aux guildes. Si, à la fin de cette phase, le joueur a toujours au moins 1 assistant en face de lui, il reçoit 1 PV (peu importe le nombre de disques qu'il n'a pas utilisé).

2. Phase Guildes

Cette phase est divisée en étapes. Chaque étape correspond à une guilde différente. Pendant les trois premières saisons (printemps, été, automne) de chaque année, cette phase est divisée en 6 étapes. Dans chaque quatrième saison (hiver), la phase est divisée en 2 étapes.

Pendant chaque étape, chaque joueur peut effectuer une action par assistant dans une guilde. L'ordre dans lequel les joueurs vont effectuer des actions résulte de la séquence sur la piste d'ordre de la guilde. La piste d'ordre se lit de gauche à droite. S'il y a 2 disques sur une case, les actions sont exécutées dans l'ordre dans lequel ces disques ont été placés. Autrement dit, d'abord le disque du dessous puis le disque du dessus. Si le disque est sur une case avec une bordure dorée, le joueur peut utiliser le privilège de cette guilde (en dehors de l'exécution d'une action standard).

EXEMPLE: L'ordre dans une guilde.



Le joueur Jaune est le premier à effectuer une action, il peut également utiliser le privilège de cette guilde. Le deuxième est le joueur Rouge, il peut également utiliser le privilège de cette guilde. Puis, Noir, Bleu, Rouge encore une fois et le dernier joueur à effectuer son action est Vert.

Etape I: Guilde des banquiers

Action disponible : Collecte de thunes

Le joueur prend 4 cartes thunes. Il décide de prendre 1 ou 2 des cartes révélées. Les cartes restantes sont piochées du paquet et prises en main. Maintenant, le joueur doit décider lesquelles des deux cartes thunes en main seront défaussées. Ensuite, chaque emplacement pour les cartes thunes vide est rempli avec une carte thunes.

Privilège : Le joueur ne défausse que 1 carte thunes.

Cartes thunes : Les cartes thunes sont le moyen de paiement dans le jeu. Le numéro de chaque carte thunes indique sa valeur (1, 2, 3). Il y a également 4 couleurs de cartes (violet, vert, bleu, rouge).

La valeur des cartes peut être augmentée en faisant des ensembles de manière adéquate. Si un joueur a 2 (ou plus) cartes thunes de la même couleur, la valeur de ces cartes augmente. Deux cartes de même couleur valent 5, 3 cartes valent 10, 4 cartes valent 15 etc. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser cette fonctionnalité. Si un joueur paye plus que nécessaire, il **ne reçoit aucune** monnaie.

EXEMPLE: Ensembles de cartes thunes.



Cet ensemble de cartes vaut 13.



Cet ensemble de cartes vaut 16.

REMARQUE : Un joueur ne peut jamais avoir plus de 10 cartes thunes en main (8 à la fin de la saison). Dans une situation où un joueur a obtenu plus de cartes thunes que la limite, les cartes supplémentaires sont défaussées.

Etape II: Guilde des bâtisseurs

Action disponible : Construire deux bâtiments.

Le joueur peut construire **jusqu'à deux** bâtiments. Le coût de construction de ces bâtiments est fusionné. Pour construire un bâtiment, le joueur joue des cartes bâtiment de sa main (en suivant la règle de construction). Ensuite, il défausse des cartes thunes pour la valeur appropriée. Le prix pour construire un bâtiment de base est 2, un bâtiment étendu est 3, un bâtiment évolué est 6.

EXEMPLE: Construire un bâtiment.



Le joueur construit une fabrique de papier (coût 3) et une plantation de lin (coût 2). Il paye pour ces deux bâtiments.

REMARQUE : La couleur des cartes thunes n'a pas à être compatible avec la couleur du bâtiment construit.

Règle de construction : Chaque joueur commence le jeu avec une scierie. Chaque carte bâtiment (carte scierie incluse) est divisée en parties de différentes couleurs : Supérieure et inférieure. Chaque joueur peut construire des nouveaux bâtiments en les plaçant à gauche ou à droite des bâtiments précédemment construits. La couleur (supérieure ou inférieure) du nouveau bâtiment doit correspondre à la couleur du bâtiment à côté de lui.

Privilège : Vous pouvez construire un bâtiment en ignorant la règle de construction.

Types de bâtiments :

- Bâtiments de base : Ces bâtiments produisent des MP nécessaires à d'autres productions. Les MP peuvent être échangés au marché. Il existe 7 types de MP dans le jeu : Bois, minerai de fer, lin, blé, vache, cire, raisins.

- Bâtiments étendus : Ces bâtiments fabriquent des SF à partir des MP. Il existe 8 types de SF dans le jeu : Baril, corde, cuir, papier, fer, tissu, viande, farine.

REMARQUE : La viande est un type spécial de SF. Il n'est pas converti ensuite. Après l'avoir produit, le joueur peut immédiatement le placer sur un navire.

- Bâtiment évolués : Ces bâtiments fabriquent des PF à partir des MP et des SF. Il existe 8 types de PF dans le jeu : Armes, outils, vêtements, livres, bougies, vin, bière et pain.

Pendant cette phase, les joueurs peuvent obtenir des jetons bonus qui peuvent être échangés contre des PV à la fin de la partie. Il y a 8 jetons bonus dans le jeu. Chacun des jetons bonus représente un PF différent. Un joueur reçoit ce jeton s'il est le premier à construire une ligne de production complète d'un PF particulier (voir p. 12).

Etape III : Guilde des notaires

Actions disponibles (le joueur choisit l'une d'elles) :

- Le joueur choisit une des cartes bâtiment révélées sur le plateau. Il prend cette carte en main et paye pour cela (la valeur est indiquée sur le plateau). Ensuite, la case du plateau est complétée à partir du paquet approprié. Le coût d'un bâtiment de base est 3, un bâtiment étendu est 5, un bâtiment évolué est 10. Quand un joueur achète un bâtiment, il **doit** payer avec des cartes thunes de la couleur de ce bâtiment. Par exemple, un joueur ne peut payer pour la vigne verte qu'avec des cartes thunes vertes, pour le moulin rouge et bleu avec des cartes thunes rouges et/ou bleues. Les cartes thunes qui ont servi à acheter un bâtiment sont défaussées.

- Le joueur peut enchérir sur une carte bâtiment qui est sur le plateau. Il l'indique et fait une enchère (pas moins de 1). Chaque joueur suivant (à partir du joueur à gauche du joueur enchérisseur) fait son enchère pour cette carte ou renonce aux enchères. Quand un joueur renonce aux enchères, il ne peut pas revenir plus tard dans ces enchères (la parole va au joueur suivant). Le joueur qui gagne les enchères paye (il défausse des cartes thunes) et prend la carte bâtiment en main. Le joueur qui a gagné les enchères **n'a pas à payer** avec des cartes de la même couleur que la carte bâtiment. Pendant les enchères, aucun joueur ne peut enchérir plus que la valeur de ses cartes thunes. Si aucun des autres joueurs n'a surenchéri sur l'enchère initiale (l'enchère du premier joueur), le maire enchérit. Dans cette situation, piochez 1 carte thunes pour un bâtiment de base, 2 cartes thunes pour un bâtiment étendu et 3 cartes thunes pour un bâtiment évolué. La valeur de ces cartes indique l'enchère du maire (toujours la plus grande valeur possible). Le joueur peut surenchérir ou renoncer aux enchères. Dans le premier cas, il prend la carte et paye la somme enchérisse. Dans le second cas, le bâtiment est mis sous le paquet bâtiments. Dans les deux cas, les cartes thunes du maire sont défaussées.

Privilège : Le joueur peut rechercher 5 cartes bâtiment avant ou après avoir effectué une action. Il prend 3 cartes d'un paquet de son choix et les 2 cartes révélées du même type de bâtiment. De cet ensemble de cartes, le joueur choisit 2 cartes et les place face visible sur le plateau, les 3 cartes restantes sont placées sur le dessus du paquet correspondant (dans n'importe quel ordre).

EXEMPLE: Utilisation du privilège du notaire.



Le joueur prend 2 cartes face visible et pioche 3 cartes du paquet. Ensuite, il met 2 de ces cartes sur le plateau et met les cartes restantes sur le paquet.

Etape IV : Guilde des artisans

Au début de cette étape, chaque joueur qui a envoyé au moins un assistant vers cette guilde peut placer un de ses cubes en haut à gauche de chacune de ses cartes bâtiment de base (sur la table).

Action disponible : Utiliser les points travail.

EXEMPLE: Description de la carte bâtiment.



[1] MP ou SF nécessaire pour démarrer la production. [2] Image du bâtiment. [3] Le produit fabriqué dans le bâtiment. [4] Les PV gagnés après que la marchandise est produite.

Le joueur reçoit des points travail. Grâce à ces points, les MP, les SF et les PF peuvent être produits. Le nombre de points travail dépend de l'année. Dans la première année, chaque joueur en a 3, dans la deuxième, 4 et dans la troisième, 5 points travail pour chaque assistant dans cette guilde.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas stocker les points travail. Les points travail non utilisés sont perdus.

Chaque point travail est utilisable de 4 façons :

• Production de MP

Déplacez le cube de l'icône du haut sur celui du bas, chacun de ces déplacements coûte un point travail. La case libre en haut de la carte est immédiatement complétée avec le cube suivant. La production de MP est limitée par le nombre de points travail.

EXEMPLE: Production de MP.



Le joueur utilise 1 point travail pour cultiver des raisins.

Le cube est déplacé de l'icône du haut vers celui du bas.

Chaque MP produite doit être envoyée vers l'un des emplacements disponibles.

1. Le joueur peut envoyer cette MP au **marché**. Le cube est déplacé de l'icône du bas de la carte vers l'emplacement approprié du marché. Chaque cube placé au marché peut être utilisé plus tard dans la partie.

2. Le joueur peut envoyer cette MP vers un **bâtiment étendu** ou **évolué**. Le cube doit être déplacé de l'icône du bas vers la même icône en haut d'un bâtiment différent.

• Commerce au marché

Le joueur peut placer le cube de la MP produite au marché. Chaque MP peut être achetée pour 1 point travail et placée sur n'importe quelle icône de la MP sur un des bâtiments. Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 de ses cubes au marché.

EXEMPLE: Commerce au marché



Le joueur utilise 1 point travail pour cultiver des raisins [1]. Il les place au marché [2]. Puis, à l'aide de 1 point travail, les raisins sont échangés contre du blé et placés dans un moulin [3].

• Production de SF

Les MP produites dans les bâtiments de base sont nécessaires. Il **doit** y avoir un cube de la MP (produite dans un bâtiment de base ou achetée au marché) sur l'icône en haut de la carte bâtiment étendu. Pour fabriquer un SF, le joueur doit utiliser un point travail en déplaçant le cube de la partie haute vers la partie basse de la carte.

EXEMPLE: Production de SF



Le joueur utilise un point travail pour produire une farine. Le cube est déplacé de l'icône du haut vers celui du bas. [1]. Il reçoit 1 PV pour la production de farine [2].

Le joueur doit envoyer le SF produit vers l'un des deux emplacements disponibles :

1. Vers un bâtiment évolué. Déplacez le cube de l'icône de la partie base du bâtiment étendu vers la même icône en haut d'une carte bâtiment évolué.
2. Vers l'entrepôt. Déplacez le cube de l'icône du bas vers la case appropriée de l'entrepôt. L'entrepôt est toujours complété à partir du haut. Il ne peut y avoir **que deux** cubes d'un SF dans l'entrepôt en même temps. Si les deux cases sont occupées, le joueur enlève le cube du bas et déplace le cube du haut dans cette case. Ensuite, le joueur place son cube sur la case libre. Le joueur reçoit une des cartes thunes révélées ou la première carte du paquet cartes thunes. Si le joueur prend une carte révélée, l'emplacement est complété avec la carte du dessus du paquet cartes thunes.

EXEMPLE: Envoi d'un SF à l'entrepôt



Le joueur Jaune veut placer la farine produite dans l'entrepôt. Malheureusement, les deux cases de la place à la nouvelle farine, le cube Vert est enlevé de l'entrepôt et le cube Rouge est placé à sa place. La case vide est complétée par le cube Jaune. En outre, le joueur Jaune reçoit 1 carte thunes pour cette action.

• Production de PF

Chaque icône en haut de la carte bâtiment évolué doit avoir un cube SF ou MP produit dans les bâtiments de base/étendu ou acheté à la guilde du marché/commerce. Pour produire (dépenser un point travail), le joueur doit déplacer tous les cubes du haut de la carte vers le bas. Un seul cube reste en bas de la carte.

EXEMPLE: Production de PF.



Le joueur Jaune produit des vêtements dans l'atelier de tissage. En utilisant un point travail, il déplace les cubes des icônes du haut [1] de la carte vers le bas [2]. Le joueur reçoit 4 PV pour la production de vêtements [3].

Le PF (ou la viande) **doit** être placé dans un des 4 navires. Les cales des navires sont remplies à partir de la droite. Le cube produit doit être déplacé de l'icône en bas de la carte vers la cale du navire choisi. Dans le même temps, il ne peut y avoir **que deux** cubes d'un produit particulier dans la cale d'un navire. Si les deux cases d'une cale sont occupées, le joueur peut soudoyer le capitaine du navire. Le capitaine enlève les produits des autres joueurs (ils sont rendus à ces joueurs) faisant de la place à un nouveau produit. Pour soudoyer un capitaine, un joueur doit défausser 1 carte thunes. Ensuite, il doit enlever le cube de gauche (le cube de droite est déplacé vers la gauche) et placer son cube sur la case libre. Un joueur ne peut jamais enlever ses cubes. Un joueur doit avoir au moins une carte thunes pour soudoyer un capitaine. Si le joueur ne peut placer un PF dans la cale d'un navire, ce cube n'est pas utilisé. Le joueur ne reçoit aucun PV pour l'avoir produit.

EXEMPLE: Placement de PF dans un navire.



Le joueur Jaune place les vêtements dans un navire. Il soudoie le capitaine pour enlever un autre cube. Le cube Vert est enlevé (il est rendu au joueur Vert) et le cube Rouge est placé à sa place. Le joueur Jaune peut placer son cube dans la cale du navire.

Ensuite, le joueur reçoit des PV pour avoir produit des SF et/ou PF. Le nombre de PV que le joueur reçoit pour la production d'un PF est indiqué en bas à droite de la carte.

Privilege : Un joueur peut produire deux MP en utilisant un point travail. Un assistant ne peut pas utiliser plus d'un privilege.

Etape V : Guilde des négociants

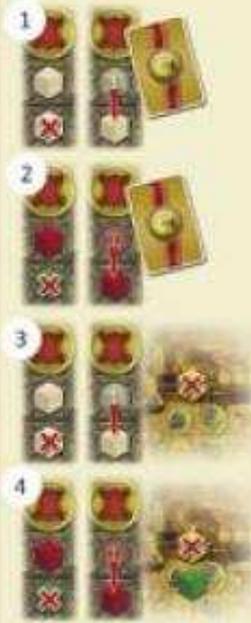
Actions disponibles : Achat de SF.

Le joueur peut acheter n'importe quel SF de l'entrepôt. Pour acheter un SF, un joueur paie une carte thunes et prend un cube de l'entrepôt. Ensuite, il le place sur un de ses bâtiments de production sur l'icône du produit acheté. Si le joueur a pris un cube en bois naturel, la carte thunes est défaussée. Si le joueur a pris un cube d'un autre joueur, il donne à ce joueur une carte thunes. Si les deux cases sont occupées, le joueur doit acheter le cube qui est en bas. Ensuite, le cube restant est déplacé vers le bas.

REMARQUE : Chaque cube en bois naturel, quand il est acheté, est remplacé par un de vos cubes et placé à côté du plateau.

Privilège : Au lieu de payer par carte thunes, le joueur peut enlever un de ses cubes du marché. Lorsque le joueur utilise le privilège et achète le cube d'un autre joueur, au lieu de payer par carte thunes, l'autre joueur peut mettre un de ses cubes au marché.

EXEMPLE: Utilisation du privilège du notaire.



[1] Le joueur achète du cuir. Il enlève le cube du bas, le cube du haut est déplacé vers le bas. Pour cette action, le joueur défausse une carte thunes.

[2] Le joueur achète du cuir. Il enlève le cube du bas (Vert). Le cube (Rouge) du haut est déplacé vers le bas. Pour cette action, le joueur doit donner au joueur Vert une carte thunes.

[3] Le joueur achète du cuir avec le privilège. Il enlève le cube du haut. Le cube du haut est déplacé vers le bas. Il enlève un de ses cubes du marché.

[4] Le joueur achète du cuir avec le privilège. Il enlève le cube Verte de la case du bas. Le cube du haut (rouge) est déplacé vers le bas. Pour cette action, il enlève un de ses cubes du marché. Le joueur Vert met un de ses cubes au marché.

Etape VI : Hôtel de ville

Actions disponibles (le joueur choisit l'une d'elles) :

• privilège

Le joueur peut recevoir un privilège du maire. Il prend un jeton privilège de la réserve. S'il n'y a plus de ces jetons, impossible d'effectuer cette action

REMARQUE : Aucun joueur ne peut jamais avoir plus de 3 jetons privilège en même temps.

Chaque jeton privilège peut être utilisé pendant les étapes I à V. Il permet à l'assistant d'utiliser le privilège dans un bâtiment. Un joueur peut utiliser le jeton privilège dans une guilde avec son assistant. Chaque assistant ne peut utiliser qu'un seul privilège pendant une saison. Le jeton privilège utilisé est remplacé dans la réserve.

EXEMPLE: Utilisation d'un jeton privilège.



Les joueurs Jaune et Rouge peuvent utiliser le privilège car chacun a un assistant sur la première case de la piste d'ordre de la guilde. Le joueur Vert peut également utiliser le privilège mais doit défausser un de ses jetons privilège.

• jeton travail

Le joueur peut recevoir un point travail supplémentaire. Il prend un jeton point travail et le place en face de lui-même. S'il reste aucun de ces jetons sur le plateau, le joueur ne peut pas effectuer cette action.

REMARQUE : Aucun joueur ne peut jamais avoir plus de 3 jetons travail en même temps.

Chaque jeton travail peut être utilisé dans les étapes I à VI (pendant les phases guildes). Pour utiliser un jeton travail, le joueur le place dans la réserve à côté du plateau. Ensuite, le joueur reçoit un point travail qui doit être utilisé immédiatement. Ce point peut être utilisé pour : Production d'une MP, commerce, production d'un SF, production d'un PF. Chacune de ces actions est effectuée de la même manière que l'action de la guilde des artisans (voir étape IV).

REMARQUE: Utiliser un point travail compte comme une action supplémentaire. Une action dans une guilde est toujours effectuée.

• modification de l'ordre du tour

Le joueur peut influencer sur l'ordre du tour pour la saison suivante. Il déplace son assistant de la piste d'ordre dans l'hôtel de ville vers la première case libre (de gauche à droite) de la piste de changement de l'ordre du tour (dessous).

Après l'étape VI, chaque joueur reprend ses assistants du plateau. Aucun assistant qui a utilisé le privilège n'est repris du plateau, à la place, il est déplacé vers le haut (sur l'image de la guilde).

EXEMPLE: Les assistants sont rendus aux joueurs.



Deux assistants Jaune ont utilisé le privilège de la guilde des banquiers. Le joueur Vert a également utilisé le privilège en défaussant un jeton privilège. Les joueurs Rouge et Noir ont utilisé le privilège dans la guilde des bâtisseurs. Le joueur Bleu a défaussé un jeton privilège pour utiliser le privilège.

3. Phase Finale

Au début de cette phase, chaque joueur compte combien d'assistants il y a sur le plateau. Le joueur avec le plus petit nombre d'assistants (le cas échéant), reçoit un jeton privilège de la réserve. En cas d'égalité, chacun d'eux reçoit un jeton privilège. S'il ne reste aucun jeton privilège dans la réserve, aucun joueur n'en reçoit. Si le nombre de jetons est plus petit que le nombre de joueurs, utiliser la piste d'ordre du tour en commençant par la droite. Après que les jetons privilège ont été

distribués, chaque joueur reprend ses assistants.

Puis, s'il y a des disques sur la piste de changement de l'ordre du tour, la séquence de la piste ordre du tour est modifiée. De cette façon, l'ordre du tour de la prochaine saison est modifié. Les trois disques sur la piste de changement de l'ordre du tour montrent l'ordre dans la prochaine saison. Les disques restants sont déplacés derrière ces disques.

EXEMPLE: Déplacement des disques sur la piste ordre du tour.



L'ordre dans la saison en cours.

L'ordre dans la prochaine saison.

Description détaillée de la saison (hiver) :

Cette saison est plus courte que les autres saisons. Au cours de cette saison, la phase Assistants est ignorée. La phase Guildes se compose de l'étape II (Guilde des bâtisseurs) et l'étape IV (Guilde des artisans).

Etape II: Guilde des bâtisseurs

Chaque joueur, dans l'ordre de la piste ordre du tour, peut construire deux bâtiments (comme s'il avait un assistant dans cette guilde).

Etape IV : Guilde des artisans

Chaque joueur, dans l'ordre de la piste ordre du tour, peut produire : MP, SF, PF (comme s'il avait un assistant dans la guilde des artisans). Il peut utiliser des points travail.

REMARQUE : Pendant ces étapes, chaque joueur peut utiliser des jetons privilège.

Changement d'année

Après l'hiver, les PV sont ajoutés. Les PV sont ajoutés en 4 étapes.

1. Les navires quittent le port

Chaque joueur qui a des cubes dans les cales des navires reçoit des PV. Les PV sont accordés séparément pour chaque navire (à partir de la gauche). Chaque joueur compte combien il a de cubes dans chaque navire. Le joueur avec le plus de cubes reçoit des PV supplémentaires. En cas d'égalité sur un navire, le joueur dont le cube est le plus haut puis le plus à gauche est premier. Sur le premier navire, seulement un joueur reçoit des PV supplémentaires, sur le deuxième, deux joueurs reçoivent des PV, sur le troisième, trois joueurs, le quatrième, quatre joueurs. Puis, chaque joueur reprend ses cubes des navires et ajoute des PV. Le nombre de PV que chaque joueur reçoit pour chaque produit se trouve à côté de l'icône de stockage.

2. Le maire évalue la croissance de la ville

Chaque joueur reçoit des PV pour les bâtiments construits. Chaque bâtiment a 2 couleurs de fond (haut et bas). Pour chaque ensemble de 4 couleurs différentes, le joueur reçoit 3 PV.

EXEMPLE: Les PV pour le développement de la ville.



Le joueur reçoit 6 PV pour 2 ensembles de couleurs [1] et [2].



Le joueur reçoit 3 PV pour 1 ensemble de couleurs [3].

EXEMPLE: PV pour les produits à bord des navires.



Navire 1. Jaune : 9 + 4, Noir : 4, Rouge : 4. Navire 2. Vert : 16 + 5, Bleu : 14 + 3, Noir : 8.

Navire 3. Rouge : 11 + 6, Jaune : 17 + 4. Navire 4. Noir : 16 + 7, Vert : 10 + 5, Bleu: 8 + 3, Jaune : 4 + 1. Totaux. Jaune : 39, Vert : 36, Noir : 35, Bleu : 28, Rouge : 21.



3. Le maire évalue le stock dans l'entrepôt

Chaque joueur reçoit des PV supplémentaires pour ses SF dans l'entrepôt. Chaque cube rapporte un PV. Après avoir ajouté les PV, les cubes sont enlevés de l'entrepôt.

EXEMPLE: PV pour le stock dans l'entrepôt.



PV gagnés par les joueurs : Jaune 3, Rouge 2, Bleu 2, Vert 1, Noir 1.

4. Les joueurs investissent dans le développement de la ville

Chaque joueur peut acheter des PV en utilisant des cartes thunes. Pour ce faire, un joueur doit défausser 4 cartes, chacune d'une couleur différente. Le joueur reçoit autant de PV que la valeur totale de ces cartes.

EXEMPLE: PV pour investir dans le développement de la ville.



Le joueur reçoit 7 PV.

Le joueur reçoit 9 PV.

Après avoir ajouté les PV, les cubes sont enlevés des navires. Puis, chaque case libre dans le grenier est complétée par un cube en bois naturel.

A la fin de la quatrième saison (hiver), le disque saison est placé sur la première saison (printemps). Le cube année est déplacé à droite d'une case. Si la troisième année se termine, la partie se termine. Chaque joueur ajoute ses PV de jetons bonus. Le gagnant est le joueur avec le plus de PV. S'il y a égalité, le gagnant est le joueur avec le plus de cartes thunes en main. S'il y a toujours égalité, le gagnant est le joueur avec la position la plus basse sur la piste d'ordre du tour.

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE POUR 2 JOUEURS

Le jeu à 2 joueurs est semblable au jeu à 3-5 joueurs avec quelques changements.

1. Phase Assistants

• Envoyer un assistant a une guilde

La piste d'ordre de chaque guilde est plus courte. Placer un assistant sur les troisièmes cases de la piste d'ordre de chaque guilde est **interdit**. Chaque joueur peut avoir **au maximum 2 assistants** dans chaque guilde.

Si un joueur place son assistant sur l'assistance d'un autre joueur, il ne paie pas pour cette action. Le joueur avec l'assistant en dessous prend la carte supérieure du paquet de cartes thunes face cachée.

2. Phase Guildes

Étape VI : Hôtel de ville

Vous pouvez effectuer deux actions à l'hôtel de ville :

- privilège,
- jeton travail.

3. Phase Finale

Si les joueurs ont un nombre égal d'assistants dans les guildes, aucun d'eux ne reçoit le jeton privilège. En d'autres termes : si les deux joueurs ont utilisé autant de privilèges dans les guildes, aucun d'eux ne reçoit le jeton supplémentaire.

Par ailleurs, les joueurs échangent l'ordre de leurs disques sur la piste d'ordre du tour. Grâce à cela, chacun d'eux sera 6 fois premier joueur.



Editeur :
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Pologne



Distributeur :
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Pologne,
www.g3poland.com
Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter !
Nous serions heureux de vous aider !
Traduction en français Didier Duchon

Fabriqué en Allemagne. 1^{er} tirage. Année 2013.

Version 1.1

ICONES DU JEU



bois



minerai de fer



lin



vache



blé



raisin



cire/miel



papier



cuir



viande



baril



corde



farine



fer



chiffon



bière



bougies



vêtements



pain



vin



livres



armes



outils

CHAINES DE PRODUCTION

