

Préparation du jeu

Placez le plateau sur un côté de table et la Truelle sur la case « Hire and/or Fire Workers » (recruter et/ou licencier des Ouvriers) de la piste des Phases. Placez les billets sur un côté de table, triés par valeur.

Triez les cartes Ouvrier par type : Apprenti, Marchand, Contremaître et Maître Ouvrier et créez une pile pour chaque profession. Mélangez chaque pile et placez-la *faces visibles* sur un côté de table.

Mélangez les cartes Événement et empilez-les *faces cachées* sur un côté de table.

Mélangez les cartes Contrat et empilez-les *faces cachées* sur un côté de table. Dans le cas d'un jeu à 2 joueurs, retirez 4 cartes Contrat de la pile et remettez-les dans la boîte sans les regarder.

Mélangez les cartes Situation Économique et empilez-en 5 *faces cachées* : placez cette pile sur un côté de table. Remettez les autres cartes Situation Économique dans la boîte sans les regarder.

Triez toutes les sections de bâtiment par n° et placez-les sur un côté de table.

Triez les cartes IOU (emprunts) par valeur et placez-les sur un côté de table.

Chaque joueur reçoit un marqueur Salaire de sa couleur et le place sur la table devant lui, ainsi que \$40,000.

Le 1^{er} joueur est tiré au sort et reçoit le Maillet. Le tour de jeu se déroule toujours en sens horaire.

Les cartes Ouvrier

Salaire : indique le montant qu'un joueur devra payer pour conserver cet ouvrier.

Couleur : il y a une couleur de bannière par type d'ouvrier. Cette couleur correspond au verso de chaque section de bâtiment et à la partie supérieure de chaque carte Contrat et indique donc de quel ouvrier vous aurez besoin pour construire la section de bâtiment.

Personnalité : les ouvriers ont des défauts qui peuvent les amener à cesser le travail. Ces défauts et leurs abréviations sont : susceptible (S), fourbe (D), faible (W), négligent (N) et coléreux (H). Certains ouvriers ne possèdent qu'un seul défaut et d'autres en ont jusqu'à 3. Plus un ouvrier possède de défauts et plus il est probable qu'il ne pourra pas travailler !

Les cartes Contrat

1. Numéro du contrat : ce nombre se retrouve sur chaque section de bâtiment.

2. Nom du contrat : c'est le nom du bâtiment.

3. Sections de bâtiment : c'est le n° des sections qui doivent être construites afin de remplir le contrat.

4. Revenu : c'est le montant qui sera payé au joueur qui aura rempli le contrat.

5. Coût : c'est le montant minimum de l'enchère de départ destinée à obtenir ce contrat.

6. Force au travail minimum : représente le nombre minimum d'ouvriers et les compétences nécessaires pour réaliser la construction du bâtiment pendant une Phase Construction.

Les cartes Situation Économique

Environnement économique : description de la situation économique du tour.

Cartes révélées : nombre de cartes Contrat qui doivent être révélées, en fonction du nombre de joueurs.

Les cartes Événement

Nom de l'événement et ses conséquences sur le jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 6 tours, chacun composé des 5 phases indiquées sur la piste des Phases. Lorsqu'une Phase est terminée, la Truelle est déplacée sur la Phase suivante de la piste des Phases.

Pendant une Phase, le 1^{er} joueur (celui qui détient le Maillet) effectue son action de la Phase en cours et le jeu se poursuit en sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué son action pour cette Phase.

Lorsque toutes les Phases d'un tour de jeu ont été effectuées, le joueur détenant le Maillet le donne à son voisin de gauche, la Truelle est placée sur la 1^{ère} case de la piste des Phases et un nouveau tour de jeu commence.

Les 5 Phases d'un tour de jeu sont :

- Phase 1 : recruter et/ou licencier des ouvriers**
- Phase 2 : obtenir des contrats**
- Phase 3 : événements**
- Phase 4 : construction**
- Phase 5 : collecte du revenu et paiement des salaires**

PHASE 1 : recruter et/ou licencier des ouvriers

1^{er} tour de jeu

En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, chaque joueur choisit l'un des 4 ouvriers *faces visibles* et le place *face visible* devant lui. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur dispose de 5 ouvriers devant lui.

Chaque joueur calcule alors le salaire total de ses ouvriers et place son marqueur Salaire dans la case correspondante de la piste Salaire.

➔ Aucun licenciement n'est possible au 1^{er} tour.

Tours 2 à 5

En commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire, chaque joueur peut, à son tour, effectuer une seule des 3 actions suivantes :

1. Recruter 1 ouvrier
2. Licencier 1 ouvrier
3. Passer et ne rien faire

Recruter un ouvrier

Lorsqu'un joueur recrute un ouvrier, il doit immédiatement ajuster la position de son marqueur Salaire sur la piste Salaire. Cette piste possède un maximum (\$30,000) qui est une limite maximum qu'un joueur ne peut dépasser.

Licencier un ouvrier

Lorsqu'un joueur licencie un ouvrier, il place sa carte en dessous de la pile correspondant à son type et doit immédiatement ajuster la position de son marqueur Salaire sur la piste Salaire.

Passer

Lorsqu'un joueur passe, il ne fait rien mais peut décider à nouveau de recruter/licencier lorsque son tour revient. Lorsque tous les joueurs passent consécutivement, cette phase est terminée.

PHASE 2 : obtenir des contrats

1^{er} tour

Révélez un nombre de contrats égal au nombre de joueurs + 1.

Tours 2 à 5

La 1^{ère} carte Situation Économique est dévoilée : cette carte indique le nombre de nouveaux contrats qui seront révélés ce tour (à condition qu'il en reste suffisamment).

Le 1^{er} joueur a alors 2 options :

1. Enchérir sur un contrat
2. Passer

Enchérir sur un contrat

Le 1^{er} joueur désigne le contrat qu'il souhaite obtenir et indique le montant initial de son enchère, qui doit toujours être au moins égal au coût indiqué sur le contrat. Puis en sens horaire, chaque joueur peut surenchérir pour obtenir ce contrat ou passer (un joueur ne peut pas contracter un emprunt pour faire une enchère).

Le joueur qui l'emporte paye le montant de son enchère à la banque, place le contrat obtenu devant lui et reçoit toutes les sections de bâtiment correspondantes qu'il place aussi devant lui.

Passer

Un joueur qui passe pendant une enchère ne peut à nouveau enchérir pour ce même contrat.

→ Après résolution d'une enchère, le 1^{er} joueur choisit un autre contrat à mettre aux enchères. S'il ne possède plus suffisamment de cash pour atteindre le coût minimum d'un contrat, c'est le joueur suivant (en sens horaire) qui désigne le prochain contrat mis aux enchères.

Exceptions

Au 1^{er} tour, dès qu'un même joueur a obtenu 2 contrats, seuls peuvent continuer à participer aux enchères les joueurs qui n'ont pas encore obtenu de contrat et chacun de ces joueurs ne peut plus maintenant obtenir qu'un seul contrat. Chaque joueur doit avoir obtenu au moins 1 contrat à la fin du 1^{er} tour.

Si le 1^{er} joueur a obtenu 2 contrats, le joueur situé à sa gauche désigne le contrat suivant mis aux enchères et indique son enchère initiale.

S'il ne reste qu'un seul contrat, le dernier joueur n'ayant pas encore obtenu de contrat paye le coût minimum indiqué sur celui-ci (il n'y a pas d'enchère dans ce cas) et l'obtient, ainsi que les sections de bâtiment correspondantes.

Pendant les tours 2 à 5, le droit de participer aux enchères n'est pas lié au nombre de contrats détenus par chaque joueur. Un joueur peut très bien se retrouver sans aucun contrat.

Contrat délaissé

Si aucun joueur n'est intéressé par un contrat, il reste en place mais \$5,000 sont placés sur sa carte. Cette somme ira au joueur qui l'obtiendra lors du tour suivant. S'il n'est pas acquis au tour suivant, il est alors retiré du jeu.

PHASE 3 : événements

Le 1^{er} joueur retourne la 1^{ère} carte Événement et la lit à haute voix. Les cartes Événement affectent tous les joueurs et sont résolues dans l'ordre du tour.

Si, suite à une carte Événement, certains ouvriers deviennent indisponibles pour la Phase Construction, leurs cartes sont retournées faces cachées ; ils doivent cependant quand même être payés ! Ces ouvriers seront à nouveau disponibles après la Phase Construction.

Si, suite à une carte Événement, des ouvriers sont licenciés ou libérés, leur ancien propriétaire doit aussitôt ajuster la position de son marqueur Salaire sur la piste Salaire.

Après prise en compte de ses effets, une carte Événement est replacée en dessous de la pile Événement.

PHASE 4 : construction

Chaque carte Contrat possède son code couleur indiquant à la fois le nombre d'ouvrier et les compétences requises pour construire le bâtiment correspondant (jaune = maître ouvrier, rouge = contremaître, violet = marchand, vert = apprenti). La couleur correspond à la compétence minimum requise : le travail peut toujours être réalisé par un ouvrier de compétence supérieure.

Les sections de bâtiment

Chaque section de bâtiment possède un code couleur similaire à sa carte Contrat. Cependant, ces codes sont spécifiques à chaque section du bâtiment en construction car certaines sections sont plus difficiles à construire et demandent un ouvrier plus compétent pour ce faire.

En respectant ces codes couleur, tous les joueurs affectent maintenant leurs ouvriers aux différentes sections de bâtiment qu'ils souhaitent construire ce tour, en s'assurant bien de l'adéquation section/compétence nécessaire.

Lorsque tous les joueurs ont vérifié que les affectations de tous les ouvriers sont correctes, les sections construites sont maintenant érigées simultanément puis tous les ouvriers (y compris ceux qui avaient été retournés suite à un événement) sont replacés devant chaque joueur (ils seront à nouveau disponibles pour le tour suivant).

Règles de construction

Un bâtiment doit être stable (c'est-à-dire tenir tout seul sur la table) et doit donc comporter au moins 2 sections (un mur + un pignon). Le toit ne peut être construit que lorsque les 4 murs l'ont été.

Murailles : les contrats de construction des murailles (n°1, 2, 7 et 12) nécessitent, pour être remplis, la construction de 2 murailles, construites l'une après l'autre (1 courtine et une petite pièce, puis une autre petite pièce pour la 1^{ère} muraille ; répétez l'opération pour la seconde muraille).

PHASE 5 : collecte du revenu et paiement des salaires

Collecte du revenu

Chaque joueur reçoit de la banque le revenu indiqué sur chaque contrat rempli.

Les bâtiments correspondants sont placés au centre de la table pour former la cité.

Paiement des salaires

Chaque joueur paye maintenant le salaire de tous ses ouvriers (indiqué par la position de son marqueur Salaire).

Crédit

Si un joueur ne peut s'acquitter du salaire de tous ses ouvriers, il DOIT faire un emprunt à la banque.

Il y a 2 types d'emprunt (petit et gros) ayant chacun leurs propres conditions de remboursement.

		Montant à rembourser	
Type d'emprunt	Somme perçue	Remboursement rapide	Remboursement tardif
petit	\$10,000	\$13,000	\$15,000
gros	\$30,000	\$38,000	\$40,000

Un remboursement rapide est un remboursement qui a lieu lorsqu'il y a encore des cartes Contrat en jeu.

Un remboursement tardif est un remboursement qui a lieu lorsqu'il n'y a plus des carte Contrat en jeu.

Lorsqu'un joueur emprunte, il reçoit la somme empruntée de la banque, ainsi que la carte IOU correspondante.

Un joueur peut emprunter plusieurs fois. Les remboursements peuvent se faire à tout moment.

Nouveau tour

Le joueur détenant le Maillet le donne à son voisin de gauche et la Truelle est placée sur la case « Hire and/or Fire Workers » de la piste des Phases. Le nouveau 1^{er} joueur commence un nouveau tour.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du 6^{ème} tour, c'est-à-dire celui pendant lequel la 5^{ème} carte Situation Économique est dévoilée. Il se termine plus tôt si, avant le 5^{ème} tour, tous les contrats ont été attribués aux joueurs : dans ce cas, un autre tour a lieu, au cours duquel aucun contrat n'est attribué.

Pour chaque bâtiment incomplet détenu par un joueur, celui-ci reçoit le revenu indiqué sur la carte Contrat diminué de \$20,000 par section incomplète (avec un revenu minimum de \$0).

Les joueurs comptent alors leur cash puis remboursent leurs emprunts éventuels : le joueur le plus riche l'emporte.