

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 (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





ARCHITECTES

DU ROYAUME DE L'OUEST

CONCEPTION - SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILLUSTRATIONS - MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE - SHEM PHILLIPS

TRADUCTION - JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2018 GARPHILL GAMES

WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

Architectes du Royaume de l'Ouest se déroule à la fin de l'Empire Carolingien, aux environs de l'an 850. En tant qu'architectes royaux, les joueurs rivalisent pour impressionner leur roi et maintenir leur noble statut en construisant des monuments variés partout dans son empire nouvellement formé. Les joueurs devront collecter des matières premières, embaucher des apprentis et garder un œil attentif sur leur main-d'œuvre, le tout dans une époque perfide. Rien n'empêchera les architectes rivaux de ralentir vos progrès. Resterez-vous vertueux ou vous retrouverez-vous en compagnie de voleurs et de vendeurs au marché noir ?

BUT DU JEU

Le but du jeu Architectes du Royaume de l'Ouest est d'être le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. Les points sont gagnés en construisant divers Bâtiments et en avançant les travaux de la Cathédrale. Durant toute la partie, les joueurs devront prendre beaucoup de décisions morales. Cependant, leur Vertu ne sera jugée qu'en fin de partie. Quelques accords sournois ici et là ne devraient pas être trop pénalisants, mais allez trop loin et vous serez punis. La partie se termine une fois qu'un certain nombre de bâtiments a été atteint.

MATÉRIEL

	35 Jetons Argile		25 Jetons Or		
	40 Jetons Bois		30 Jetons Marbre	10 Cartes Marché Noir	22 Cartes Dette
	40 Jetons Pierre		10 Marqueurs de Joueurs		
	50 Pièces Argent*		100 Ouvriers	11 Cartes Récompense	6 Cartes Multiplicateur
			(En 5 couleurs)		

* Possibilité d'acheter séparément des pièces en métal pour remplacer les jetons en carton.

MATÉRIEL



1 Plateau Principal

Face 1 : Standard



Face 2 : Variante



5 Plateaux de Joueur
Double-Face



40 Cartes Apprenti



40 Cartes Bâtiment



MISE EN PLACE

Pour installer Architectes du Royaume de l'Ouest, suivez ces étapes :

1. Placez le Plateau Principal au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez toutes les Cartes Marché Noir et placez-les en pile, faces "Petit Marché" visibles, sur l'emplacement Marché Noir de gauche.
3. Mélangez toutes les Cartes Récompense. Tirez 2 cartes par joueur plus 1. *Par exemple, 9 cartes dans une partie à 4 joueurs.* Placez-les en pile, faces cachées, à droite de la Cathédrale. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
4. Placez toutes les Cartes Dette en pile, faces "Non Payé" visibles, à côté du Corps de Garde.
5. Placez toutes les Cartes Multiplicateur en pile à côté du plateau.
6. Mélangez toutes les Cartes Apprenti et placez-les en pile, faces cachées, à droite du plateau. Révélez et placez, face visible, 1 Carte Apprenti de cette pile sur chacun des 8 emplacements à droite de l'Atelier.
7. Mélangez toutes les Cartes Bâtiment et placez-les en pile, faces cachées, à gauche de l'Atelier.
8. Placez tout l'Argile, le Bois, la Pierre, l'Or, le Marbre et l'Argent dans une Réserve à côté du plateau.



= 20 Pièces et
10 Jetons Argile

4

Réserve Principale

Tous les objets suivants sont considérés comme illimités : Dettes, Argile, Bois, Pierre, Or, Marbre et Argent. Les joueurs peuvent utiliser les Cartes Multiplicateur si l'un d'eux venait à manquer.

8



9. Placez 4 Pièces de la réserve sur le Bâtiment des Impôts.

10. Chaque joueur prend 1 plateau de joueur (*face 1 visible, à moins que vous n'utilisiez la mise en place alternative*) et 20 ouvriers de la couleur choisie.

11. Chaque joueur place 1 de ses marqueurs de couleur au-dessous de la Cathédrale et l'autre sur la valeur 7 de la Piste de Vertu.

12. Distribuez 4 Cartes Bâtiment de la pile à chaque joueur. Les joueurs en choisissent 1 qu'ils placent face cachée devant eux. Ils passent ensuite les cartes restantes à leur voisin de gauche. Les joueurs en choisissent alors 1 nouvelle et passent de nouveau les cartes restantes à leur voisin de gauche. Sur les 2 cartes qu'ils reçoivent, les joueurs en choisissent encore 1 et placent la dernière, face cachée, sous la pioche Bâtiment. Les joueurs peuvent maintenant prendre les 3 Cartes choisies comme main de départ. *Notez que, durant la partie, les joueurs ne peuvent pas savoir quelles cartes Bâtiment leurs adversaires tiennent dans les mains.*

13. Choisissez le 1^{er} Joueur au hasard. Il reçoit 3 Pièces de la Réserve. Le 2^{ème} Joueur reçoit 4 Pièces. S'il y a un 3^{ème} Joueur, il reçoit 5 Pièces, le 4^{ème} reçoit 6 Pièces et ainsi de suite.

Mise en Place Alternative

Pour des parties asymétriques, les joueurs peuvent utiliser la face 2 de leur Plateau de Joueur (*distribué aléatoirement ou choisi*). Chaque joueur possède une capacité unique pour la partie. Cela détermine aussi la quantité d'Argent, de Vertu et les autres objets reçus en début de partie. Voir l'Annexe pour plus d'informations.

Voir l'Annexe pour plus de détails sur la Mise en Place Alternative et le Jeu Solo.

PREMIÈRE PARTIE

Si vous jouez pour la première fois ou que vous expliquez le jeu à d'autres, il y a trois concepts clés à comprendre :

- 1. Investissement d'Ouvriers** - Chaque joueur a 20 Ouvriers. A chaque tour, il en place 1 sur le Plateau Principal. En règle générale, plus un joueur visite le même lieu, plus il en profite.
Par exemple, placer dans la forêt un 1^{er} Ouvrier rapporte au joueur 1 Jeton Bois. Y placer un second Ouvrier rapporte 2 Jetons Bois, un 3^{ème} Ouvrier rapporte 3 Jetons Bois et ainsi de suite.
- 2. Capturer des Ouvriers** - À l'Hôtel de Ville, les joueurs peuvent recruter des gens du pays pour capturer des groupes d'Ouvriers. C'est peut-être parce qu'ils croient que les Ouvriers d'un joueur sont avides ou impliqués dans des transactions louches. Les Ouvriers capturés sont placés sur le Plateau du joueur qui les capture. Durant un tour ultérieur, il peut les jeter en prison, gagnant ainsi 1 Pièce par Ouvrier pour sa peine. Cependant, l'adversaire ciblé peut, plus tard, se rendre au Corps de Garde pour les libérer gratuitement. C'est le principal moyen de récupérer des Ouvriers durant la partie.
- 3. Vertu**  - Beaucoup de choix changeront les positions des joueurs sur la Piste de Vertu. Finir le jeu avec beaucoup de Vertu accordera des Points de Victoire, tandis qu'une Vertu basse forcera les joueurs à en perdre. Cependant, être retors n'a pas que des mauvais côtés. Une position basse sur la piste de Vertu pendant la partie permet aux joueurs d'économiser sur leurs Impôts.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

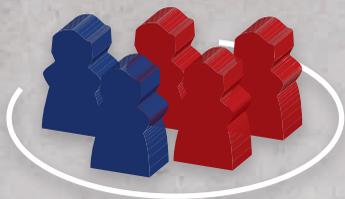
Dans le sens horaire en partant du 1^{er} Joueur, les joueurs réalisent complètement leur tour. À leur tour, les joueurs doivent placer 1 de leurs Ouvriers de leur Plateau de Joueur sur un emplacement du Plateau Principal. Les joueurs continuent à se relayer jusqu'à ce qu'un certain nombre de bâtiments soient construits. Quand c'est le cas, tous les joueurs réalisent 1 dernier tour avant la fin de la partie.

Le nombre de bâtiments nécessaires au déclenchement de la fin de partie est déterminé par les emplacements Ouvriers dans le Maison des Corporations. *Notez que les emplacements ne sont utilisés que jusqu'à ceux qui correspondent au nombre de joueurs indiqué par les icônes 3+, 4+ et 5+.*

Règle Spéciale : si un joueur commence son tour sans Ouvriers sur son Plateau de Joueur, la totalité de son tour est utilisée pour récupérer 1 Ouvrier du Plateau Principal vers son Plateau de Joueur. Il ne peut pas placer d'Ouvrier avant son prochain tour. L'Ouvrier récupéré ne peut pas être choisi à la Maison des Corporations, au Marché Noir, à la Prison ou sur le Plateau d'un adversaire.

PLACER DES OUVRIERS

Il y a 3 types d'emplacements différents où les joueurs peuvent placer des Ouvriers :



La plupart des emplacements sont notés d'un "grand cercle ouvert". Il n'y a aucune restriction au nombre de joueurs qui peuvent utiliser le même emplacement ou au nombre d'Ouvriers qui peuvent y être placés.

Les joueurs peuvent utiliser l'action de l'Hôtel de Ville pour capturer les Ouvriers de n'importe quel emplacement de ce type.



Le Marché Noir est le seul emplacement avec des cercles ouverts plus petits. Seul 1 Ouvrier peut être placé dans chacun de ces espaces. La seule façon de retirer ces Ouvriers est la réinitialisation du Marché Noir (expliquée en page 17). Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'action de l'Hôtel de Ville pour capturer des Ouvriers du Marché Noir.



La Maison des Corporations contient plusieurs emplacements avec le contour d'un Ouvrier. Les Ouvriers placés ici sont toujours mis de gauche à droite et de haut en bas. Ils doivent être posés couchés et ils resteront là jusqu'à la fin de la partie. *Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'action de l'Hôtel de Ville pour capturer des Ouvriers de la Maison des Corporations.*

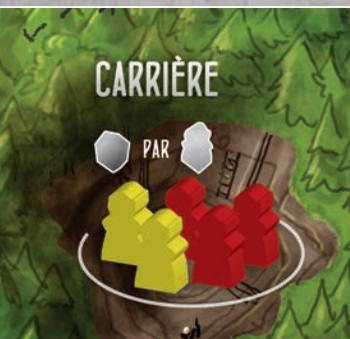


La Prison est un autre emplacement où les Ouvriers peuvent être placés. Cependant, les joueurs ne peuvent pas librement placer des Ouvriers dans la Prison pendant leur tour. Les Ouvriers peuvent être placés ici uniquement en utilisant l'action supérieure du Corps de Garde, pendant la réinitialisation du Marché Noir ou par diverses actions de cartes. *Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'action de l'Hôtel de Ville pour capturer des Ouvriers de la Prison.*

Note aux nouveaux joueurs :

Soyez toujours attentif au nombre d'Ouvriers que vous avez en prison. En avoir trop pendant la réinitialisation du Marché Noir peut vous faire perdre de la Vertu ou prendre une Carte Dette.

EMPLACEMENTS DU PLATEAU



Carrière, Forêt, Mines et Atelier d'Orfèvre

Ce sont les 4 emplacements principaux pour collecter des ressources. En plaçant un Ouvrier sur 1 de ces emplacements, le joueur gagne la ressource indiquée. Le nombre de ressources gagnées correspond au nombre d'Ouvriers de sa couleur présents sur cet emplacement (l'ouvrier qui vient d'être placé compris).

Par exemple, à son tour précédent, Jaune a placé son 2^{ème} Ouvrier dans la Carrière, gagnant 2 Jetons Pierre. S'il décide de placer un troisième Ouvrier dans la Carrière lors d'un prochain tour, il gagnera 3 Jetons Pierre supplémentaires.

Notez que les Ouvriers adverses n'affectent pas la quantité de ressources qu'un joueur recevra (nulle part).

En plaçant des Ouvriers dans les Mines, les joueurs peuvent choisir entre de l'Argile ou de l'Or mais ils ne peuvent pas diviser leur main-d'œuvre pour prendre un peu de chaque. Ils doivent choisir de l'Argile (1, plus 1 par Ouvrier) ou de l'Or (1 pour chaque 2 Ouvriers).

Par exemple, si un joueur a placé son 5^{ème} Ouvrier dans les Mines, il peut prendre 6 Jetons Argile ou 2 Jetons Or.

Notez que le 1^{er} Ouvrier d'un joueur ne peut rapporter que 2 Jetons Argile, puisqu'il faut au moins 2 Ouvriers pour gagner de l'Or.

L'Atelier d'Orfèvre rapporte 1 Pièce, plus 1 Pièce supplémentaire pour chaque Ouvrier placé à cet endroit.

Par exemple, si un joueur a placé son 4^{ème} Ouvrier de l'Atelier d'Orfèvre, il gagnera 5 Pièces.

L'Entrepôt de Royal

Cet emplacement permet aux joueurs de réaliser jusqu'à 1 action pour chaque Ouvrier présent. Les actions disponibles sont d'échanger n'importe quelles 2 ressources décrites (Argile, Bois ou Pierre) contre 1 Vertu, ou n'importe quelles 3 ressources décrites (Bois ou Pierre) contre 1 Jeton Marbre. Il y a aussi plusieurs Apprentis qui permettront à leur propriétaire de réaliser ici de nouvelles actions.

Les joueurs peuvent réaliser plusieurs fois la même action s'ils le souhaitent.

Par exemple, Jaune a placé son 5^{ème} Ouvrier à l'Entrepôt du Royal, il décide d'échanger 2 Jetons Argile contre 1 Vertu (1^{ère} action), 1 Jeton Bois et 2 Jetons Pierre contre 1 Jeton Marbre (2^{ème} action). Il utilise aussi son Apprenti Marchand deux fois pour échanger un total de 4 Pièces contre 2 Jetons Or (3^{ème} et 4^{ème}

action) et son Apprenti de Commerce pour échanger 3 Jetons Argile contre 1 Jeton Marbre (5^{ème} action).



Atelier

L'Atelier permet aux joueurs soit d'embaucher 1 Apprenti soit de travailler sur de nouveaux Plans de Bâtiment.

Les Apprentis embauchés font gagner aux joueurs des actions supplémentaires ou des capacités. Pour embaucher un Apprenti, les joueurs doivent payer un total de 4 Pièces dont 2 de Taxe (*les pièces rouges*). La Taxe est toujours placée directement au-dessus du Bâtiment des Impôts. Le solde est mis dans la Réserve.

En plaçant leur 1^{er} Ouvrier dans l'Atelier, les joueurs ne peuvent embaucher qu'un Apprenti de la colonne de gauche. Au 2^{ème} Ouvrier, ils peuvent embaucher dans les 2 premières colonnes. Donc, s'ils placent leur 4^{ème} Ouvrier, ils peuvent embaucher n'importe lequel des Apprentis disponibles. *Les icônes d'Ouvriers entre les 2 rangées des Cartes Apprenti rappellent cette restriction aux joueurs.*

Le joueur peut augmenter le choix des Apprentis disponibles avec de l'Argent. Pour chaque Pièce dépensée, le choix augmente d'une carte vers la droite. Les Pièces doivent toujours être placées sur les cartes les plus à gauche d'une rangée en commençant par la première puis la seconde et enfin la troisième.



Par exemple, Bleu a placé son 2^{ème} Ouvrier dans l'Atelier. Il veut le Voleur à la Tire, mais il peut seulement choisir dans les deux premières colonnes. Il place 1 Pièce sur la Bûcheronne, ce qui lui permet d'embaucher dans les 3 premières colonnes de la rangée du bas. Il place alors une autre Pièce sur l'Escroc et peut ainsi embaucher le Voleur à la Tire.

EMPLACEMENTS DU PLATEAU

Les joueurs doivent placer l'Apprenti embauché devant eux, face visible. L'emplacement vide sur le Plateau Principal doit alors être rempli. Déplacer toutes les Cartes Apprenti (avec les pièces dessus) qui sont à droite de cet emplacement vide vers la gauche. Complétez l'emplacement de droite en révélant la première Carte Apprenti de la pile.

Il y a quelques règles à respecter en embauchant un Apprenti :

- Les 2 rangées d'Apprentis sont indépendantes l'une de l'autre mais fonctionnent de la même manière.
- Les Joueurs ne peuvent pas posséder plus de 5 Apprentis. Cependant, ils peuvent défausser des Apprentis à tout moment pour libérer de la place pour en embaucher de nouveaux. Les apprentis défaussés doivent être placés face cachée sous la Pile de Cartes Apprenti.
- Certains Apprentis ont un effet sur la Vertu, indiqué à droite de leur carte. Cette Vertu gagnée ou perdue doit être appliquée de suite. Renoncer à un Apprenti (cf point précédent) n'inverse pas cet effet.
- Toutes les Pièces placées sur un Apprenti reviennent au joueur qui l'embauche par la suite.
- Plusieurs Pièces peuvent être placées sur la même Carte Apprenti si elle est passée plusieurs fois par les joueurs.
- Les joueurs peuvent embaucher plusieurs fois le même Apprenti.

Référez-vous à l'Annexe pour des informations sur la capacité de chaque Apprenti.

La deuxième action disponible à l'Atelier est de travailler sur de nouveaux Plans de Bâtiment. En choisissant cette action, le joueur pioche des Cartes Bâtiment du sommet de la pile. Le nombre de Cartes Bâtiment qu'il gagne est toujours de 1 plus 1 carte supplémentaire par 2 Ouvriers qu'il possède à l'Atelier.

Par exemple, Bleu peut piocher 2 cartes et les mettre dans sa main.

La limite maximum de Cartes Bâtiment en main est de 6. Si un joueur a plus de 6 cartes en main à la fin de son tour, il doit en défausser jusqu'à la limite de 6. Les Bâtiments défaussés doivent être placés face cachée sous la Pile de Cartes Bâtiment.

Référez-vous à l'Annexe pour des informations sur les effets de chaque Bâtiment.



L'Hôtel de Ville

L'Hôtel de Ville permet aux joueurs de recruter des gens du pays pour capturer des Ouvriers du Plateau Principal parmi les emplacements "grand cercle ouvert". Pour chaque Ouvrier qu'un joueur possède à l'Hôtel de Ville, il peut dépenser 1 Pièce pour capturer 1 groupe d'Ouvriers (*d'une seule couleur*) dans 1 emplacement (*jusqu'à 2 emplacements à 2-3 joueurs et en mode Solo*). Notez que l'Argent de la première capture est taxé (*rappelez-vous qu'il faut toujours placer la Taxe au-dessus du Bâtiment des Impôts*).

Il y a quelques règles à respecter en capturant des Ouvriers :

- Lors d'un tour de jeu, un joueur peut capturer des Ouvriers dans un maximum de 2 emplacements dans une partie à 2-3 joueurs ou en mode Solo et dans 1 seul emplacement à 4 joueurs ou plus.
- Chaque capture exige 1 Ouvrier et 1 Pièce (la première Pièce est taxée).
- Les joueurs peuvent choisir de faire moins de captures qu'ils ont d'Ouvriers à l'Hôtel de Ville.
- Les joueurs peuvent capturer à l'Hôtel de Ville, y compris capturer l'Ouvrier qu'ils viennent de placer.
- Les joueurs ne peuvent jamais capturer dans la Maison des Corporations, au Marché Noir, dans la Prison ou sur le Plateau d'un autre joueur.

Exemple 1 : Jaune place son 2^{ème} Ouvrier à l'Hôtel de Ville. Il paye 1 Taxe pour capturer les 3 Ouvriers Rouges de la Forêt. Il paye alors encore 1 Pièce pour faire une deuxième capture. Dans une partie à 2-3 joueurs, il pourrait capturer dans le même emplacement ou ailleurs. Puisqu'il y a au moins 4 joueurs dans cet exemple, il doit à nouveau capturer dans la Forêt. Il décide d'y capturer les deux Ouvriers Verts.

Exemple 2 : Rouge place son 3^{ème} Ouvrier à l'Hôtel de Ville. Il paye 1 Taxe et 2 Pièces supplémentaires à la Réserve pour faire 3 captures. Ils capturent les 3 groupes d'Ouvriers à l'Atelier d'Orfèvre, y compris les siens.

Après la capture d'Ouvriers adverses, les joueurs doivent les placer sur la section en haut à gauche de leur Plateau de Joueur. Lors d'un tour ultérieur, ils peuvent les envoyer à la Prison pour gagner 1 Pièce par Ouvrier. Quand un joueur capture ses propres Ouvriers, il les remet dans sa réserve personnelle.



EMPLACEMENTS DU PLATEAU

Le Bâtiment des Impôts

Cet emplacement permet aux joueurs de prendre tout l'Argent disponible sur le Bâtiment des Impôts et de le placer dans leur réserve personnelle. Cependant, cette action fait perdre 2 Vertus. Les joueurs ne peuvent pas placer d'Ouvrier ici s'il n'y a aucune Taxe à voler.

Par exemple, si Rouge place un Ouvrier dans le Bâtiment des Impôts, il prend les 11 Pièces et perd 2 Vertus.



Rappel : les pièces rouges indiquent une Taxe. Quand celle-ci est payée, l'Argent est placé sur le Bâtiment des Impôts.



Le Marché Noir



Alors que certains considèrent le travail acharné comme honorable, d'autres empruntent volontiers des raccourcis pour prendre de l'avance. Le Marché Noir a 3 emplacements pour placer des Ouvriers. Chaque emplacement correspond à une des actions du dessous. Une fois qu'un Ouvrier occupe un emplacement, aucun autre Ouvrier ne peut y être placé.



Par exemple, les options disponibles ici sont :

1. Payez 1 Pièce et perdez 1 Vertu pour gagner 1 Jeton Marbre et 1 Jeton Pierre.
2. Payez 2 Pièces et perdez 1 Vertu pour soit :
 - Embaucher n'importe quel Apprenti face visible (et gagnez l'Argent qui est sur la carte choisie), soit
 - Tirer 5 Cartes Bâtiment, en garder 1 et défausser les 4 autres sous la pioche Bâtiment.
3. Payez 3 Pièces et perdez 1 Vertu pour gagner Jeton 1 Or, 1 Jeton Pierre et 2 Jetons Bois.

Notez : les Cartes Marché Noir ne sont ni collectées ni affectées par les joueurs quand ils gagnent les ressources indiquées. Elles seront remplacées lors de la réinitialisation du Marché Noir (expliquée en page 17).

Le Corps de Garde

Cet emplacement permet aux joueurs de réaliser 1 action par Ouvrier présent. Les actions disponibles sont :

1. Envoyer tous les Ouvriers capturés de son Plateau de Joueur à la Prison et gagner 1 Pièce par Ouvrier.
2. Libérer tous ses Ouvriers personnels de la Prison et les placer sur son Plateau de Joueur.
3. Payer 5 Pièces (dont 2 Taxes) ou prendre 1 Dette et perdre 1 Vertu pour libérer tous ses Ouvriers des Plateaux de tous les autres Joueurs et les remettre sur son Plateau de Joueur. *Notez : au minimum 1 Ouvrier capturé est exigé pour réaliser cette action.*
4. Payer 6 Pièces (dont 3 Taxes) pour rembourser une Dette.

Par exemple, Rouge peut réaliser 3 actions au Corps de Garde. Il envoie 3 Ouvriers capturés Jaunes et 2 Verts de son Plateau de Joueur à la Prison et gagne 5 Pièces. Pour sa deuxième action, il libère ses 2 Ouvriers de la Prison et les remet sur son Plateau de Joueur. Il décide de ne pas faire de troisième action.

Les joueurs peuvent réaliser les actions dans l'ordre de leur choix et peuvent rembourser plusieurs Dettes lors d'un même tour (résolvez chaque remboursement de Dette comme une action séparée).

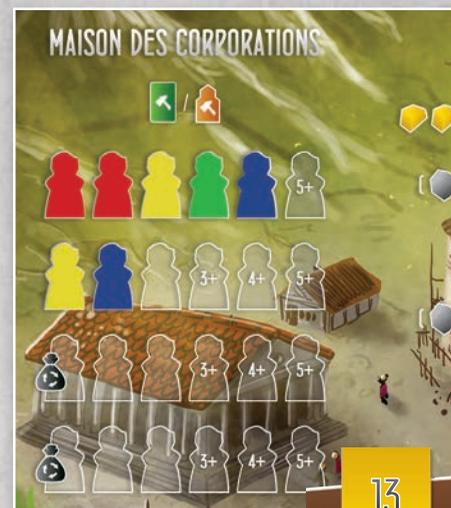
La Maison des Corporations

La Maison des Corporations est le lieu où les joueurs placent des Ouvriers pour construire un Bâtiment  de leur main ou pour avancer le chantier de la Cathédrale . Les Ouvriers sont toujours placés de gauche à droite et de haut en bas. En jouant à moins de 5 joueurs, certaines colonnes ne sont pas utilisées. Notez que dans cet exemple à 4 joueurs, la colonne de droite n'est pas utilisée. Donc, le prochain Ouvrier devra être placé sur la deuxième ligne, à droite de l'Ouvrier Bleu.

La construction de Bâtiments et l'avancement du chantier de la Cathédrale sont expliqués aux pages suivantes.



En remboursant une Dette, les joueurs doivent retourner la Carte Dette devant eux. Ils gagnent immédiatement 1 Vertu et les avantages supplémentaires liés aux Dettes que certains Apprentis offrent.



CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS ET LA CATHÉDRALE

En plaçant un Ouvrier à la Maison des Corporations, les joueurs peuvent soit construire un Bâtiment de leur main, soit avancer le chantier de la Cathédrale.

Construire un Bâtiment



Pour construire un Bâtiment, les joueurs doivent placer la carte face visible sur leur Plateau de Joueur. Chaque carte a des coûts, des exigences, une récompense et des effets variés :



Certains Bâtiments exigent que les joueurs aient embauché des Apprentis avec des compétences particulières indiquées par 1 ou plusieurs de ces symboles (*Menuiserie, Carrelage et Maçonnerie*) en haut à gauche des cartes. Pour construire ces Bâtiments, les joueurs devront avoir embauché les Apprentis nécessaires pour satisfaire aux symboles requis.

Notez : les Apprentis utilisés pour construire un Bâtiment ne sont pas défaussés.



Tous les Bâtiments ont un coût en ressources. Pour construire un Bâtiment, les joueurs doivent payer les ressources indiquées à gauche de la carte. Toutes les ressources dépensées sont remises dans la Réserve.



Certains Bâtiments indiquent une augmentation  ou diminution  immédiate de la Vertu sur le côté droit de la carte. Les joueurs doivent déplacer leur Marqueur de Joueur vers le haut ou le bas de la Piste de Vertu pour montrer ce changement.



Tous les Bâtiments ont un effet soit immédiat , soit en fin de partie . Tous les effets immédiats doivent être déclenchés dès que le Bâtiment a été construit. Les effets de fin de partie sont déclenchés juste avant le décompte final des points.

Le Puits n'exige pas de compétences d'Apprenti pour être construit. Il ne coûte que 2 Jetons Bois et 2 Jetons Pierre.



Une fois construit, il permet au joueur de gagner immédiatement 4 Jetons Argile. À la fin de la partie, il rapportera 3 PV.

Le Donjon exige les 3 compétences d'Apprenti, 5 Jetons Bois, 2 Jetons Pierre et 2 Jetons Or pour être construit.



Une fois construit, il fait perdre au joueur 2 Vertus. À la fin de la partie, il lui fait gagner 12 PV, plus 1 PV supplémentaire par lot de 3 Ouvriers capturés.

Avancer le chantier de la Cathédrale



Plutôt que de se lancer dans des projets personnels, les joueurs peuvent consacrer du temps et des ressources à la construction de la Cathédrale. Pour ce faire, ils doivent suivre ces étapes :

1. Payer les ressources indiquées à gauche de la Cathédrale, sur le niveau au-dessus de la position actuelle du Marqueur de Joueur (*tous les joueurs commencent en-dessous du niveau le plus bas*).
2. Défausser 1 carte Bâtiment de leur main, face cachée sous la Pile de Cartes Bâtiment.
3. Déplacer leur Marqueur de Joueur de la Cathédrale d'un niveau vers le haut.
4. Révéler la première carte de la Pile de Cartes Récompense et gagnez ses avantages. Une fois résolues, les Cartes Récompense sont retirées de la partie.

Notez : s'il n'y a plus de Carte Récompense dans la pile, les joueurs gagnent juste 1 Vertu.

À la fin de la partie, les joueurs marquent les Points de Victoire correspondants au drapeau jaune à gauche de leur niveau à la Cathédrale.

Par exemple, Jaune est actuellement au bas de la Cathédrale. Pour monter au niveau suivant, il place un Ouvrier à la Maison des Corporations, paye 1 jeton Or et défausse 1 Carte Bâtiment. Il révèle la première Carte Récompense qui lui fait gagner 1 Vertu et 1 jeton Or. Il monte son marqueur de 1 niveau. S'il reste à ce niveau jusqu'en fin de partie, il marquera 2 PV pour son travail à la Cathédrale.

Règle importante : les Joueurs ne peuvent travailler sur le chantier de la Cathédrale que s'il y a un espace disponible. Dans cet exemple, Vert ne pourrait pas travailler à la Cathédrale tant que Rouge ou Bleu n'a pas changé de niveau.



Notez : le coût indiqué ici est de 4 Jetons Pierre ou Bois, dans n'importe quelle combinaison. De même, le 4^{ème} niveau de la Cathédrale indique 8 Jetons Pierre ou Bois, dans n'importe quelle combinaison.

PISTE DE VERTU

La Vertu de chaque joueur est indiquée par leur Marqueur de Joueur sur la Piste de Vertu. À tout moment, quand les joueurs gagnent  ou perdent  de la Vertu, le Marqueur de Joueur est déplacé vers le haut ou le bas sur la Piste de Vertu pour l'indiquer. Selon le niveau Vertu qu'ils ont à la fin de la partie, ils peuvent gagner ou perdre des Points de Victoire. Le gain ou la perte dépend de la valeur indiquée sur les drapeaux jaunes  des niveaux supérieurs et inférieurs de la Piste de Vertu.



Pour chaque Vertu gagnée au-dessus de 14, les joueurs peuvent détruire 1 Dette non rémunérée qu'ils possèdent. Contrairement au remboursement de Dettes, cette action n'a aucun effet supplémentaire (*aucune Vertu n'est gagnée et aucune capacité d'Apprenti n'est activée*). Les Dettes détruites retournent dans la Pile de Cartes Dette.



Pour chaque Vertu perdue en dessous de 0, les joueurs doivent prendre une Carte de Dette. Elle est prise dans la Pile de Cartes Dette et placée côté "non payé" visible devant eux.



Une fois que les joueurs ont 3 Vertus ou moins, ils peuvent économiser sur leurs Taxes. Pour chaque icône "Éviter une Taxe" correspondant à leur niveau de Vertu, les joueurs peuvent ignorer 1 Taxe sur les prochains coûts.



Une fois que les joueurs ont 10 Vertus ou plus, ils ne peuvent plus placer d'Ouvriers au Marché Noir. Ils doivent repasser au-dessous de 10 Vertus pour annuler cet effet.



Une fois que les joueurs ont 4 Vertus ou moins, ils ne peuvent plus travailler à la Cathédrale. Ils doivent repasser au-dessus de 4 Vertus pour annuler cet effet.



Par exemple, Jaune a actuellement 13 Vertus. Il ne peut pas aller au Marché Noir. S'il finit la partie ici, il marquera 5 PV. À son tour il réalise une action aboutissant à un gain de 3 Vertus, il déplace son Marqueur de Joueur de 1 vers le haut sur la Piste de Vertu. Avec les 2 Vertus excédentaires, il détruit 2 Dettes qu'il a devant lui.

Rouge a actuellement 11 Vertus. Il décide de voler le Bâtiment des Impôts et perd 2 Vertus. Comme il a maintenant moins de 10 Vertus, il pourra visiter le Marché Noir dès son prochain tour.

Vert a actuellement 1 Vertu et ne peut pas travailler à la Cathédrale. S'il finit la partie ici, il perdra 8 PV. À son tour, il place un Ouvrier dans l'Atelier pour embaucher un Apprenti. En raison de sa position sur la Piste de Vertu, il ignore les deux Taxes de cette action et ne paye que les 2 Pièces à la Réserve.



RÉINITIALISATION DU MARCHÉ NOIR



Alors que le Roi peut parfois sembler ignorer ce qui se passe dans son royaume, il ordonnera de temps en temps des contrôles pour s'assurer que tous les Ouvriers sont tenus pour responsable de leurs actes.

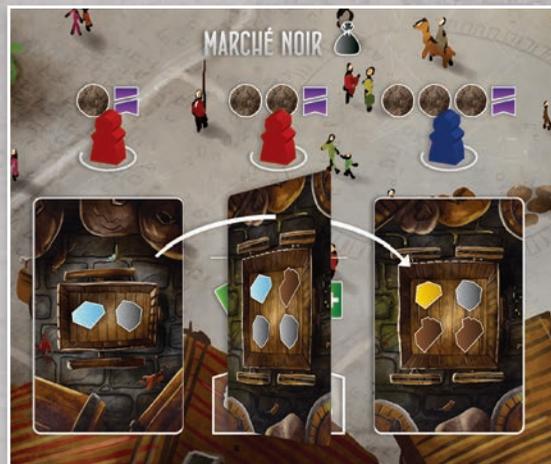
Il y a 2 façons de déclencher la réinitialisation du Marché Noir :

1. Les 3 emplacements du Marché Noir sont occupés par des Ouvriers.
2. Un Ouvrier est placé à la Maison des Corporations sur l'emplacement de gauche d'une des 2 lignes du bas.

Quel que soit le mode de déclenchement de la réinitialisation du Marché Noir, l'action qui l'a causée doit d'abord être résolue.

Une fois que c'est fait, suivez les étapes ci-dessous :

1. Tous les Ouvriers présents au Marché Noir sont envoyés en Prison.
2. La première Carte du Petit Marché (à gauche) est retournée et placée sur le dessus du Grand Marché (à droite).
3. Les joueurs qui ont des Apprentis dont les effets sont en lien avec le Marché Noir peuvent réaliser leurs actions dans l'ordre de leur choix.
4. Tous les joueurs avec 3 Ouvriers ou plus en Prison perdent 1 Vertu.
5. Le joueur ou les joueurs avec le plus d'Ouvriers en prison prennent chacun 1 Carte Dette et la place côté "non payé" visible devant eux.



Par exemple, Rouge place un Ouvrier au Marché Noir. Comme les 3 emplacements sont maintenant remplis, la réinitialisation du Marché Noir sera déclenchée à la fin du tour. Les Ouvriers Rouges, Bleu sont tous envoyés en Prison et les Cartes du Marché Noir sont renouvelées. Bleu utilise la capacité de son Gardien pour sortir 2 de ses 3 Ouvriers de la Prison. Aucun joueur n'a 3 Ouvriers en prison, donc personne ne perd de Vertu. Cependant, Jaune et Rouge ont les deux le plus d'Ouvriers en Prison. Ils prennent donc chacun 1 Carte Dette.

Dans le cas où il ne devrait plus y avoir de cartes Marché Noir pour renouveler le Petit Marché, prenez toutes les cartes du Grand Marché, mélangez-les pour former une nouvelle pile Petit Marché.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand un joueur place un Ouvrier sur le dernier emplacement libre de la Maison des Corporations. Le joueur qui le fait termine son tour et tous les joueurs (y compris lui) réalisent un dernier tour (1 manche finale).

Les 2 colonnes de droite de la Maison des Corporations ne sont pas utilisées dans cet exemple à 3 joueurs. Donc, quand Bleu place un Ouvrier à la Maison des Corporations (en bas à droite), il déclenche la fin de partie. Tous les joueurs, y compris Bleu, réalisent encore 1 dernier tour avant le calcul final des scores.

Il est important de noter que durant cette manche finale, les joueurs peuvent toujours placer des Ouvriers à la Maison des Corporations. Ces Ouvriers doivent être posés à côté de la Maison des Corporations.



SCORE FINAL

Une fois que la partie est finie, les joueurs doivent résoudre immédiatement les effets de fin de partie de leurs Bâtiments construits. Notez que toutes les capacités des Apprentis et les effets du plateau restent actifs durant cette étape. Par exemple, si un joueur doit gagner de la Vertu au-dessus du maximum de la piste de Vertu, il peut l'utiliser pour détruire des Dettes non payées.

Chaque joueur doit alors additionner ses scores pour les domaines suivants :



Gain de PV pour les Bâtiments construits, y compris des bonus de fin de partie.



Gain de PV pour le niveau de travail réalisé dans la construction sur la Cathédrale.



Gain ou perte de PV pour la position finale sur la Piste de Vertu.



Perte de 2 PV pour chaque Dette non payée.



Gain de 1 PV pour chaque Jeton Or ou Marbre sur son Plateau de Joueur.



Gain de 1 PV pour chaque lot de 10 Pièces sur son Plateau de Joueur.



Perte de 1 PV pour chaque 2 Ouvriers en prison (1 Ouvrier seul n'a aucun effet).

SCORE FINAL

Le joueur avec le score final le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Vertu est le gagnant. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a le plus d'Argent qui est vainqueur. Enfin, s'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Par exemple, Rouge marque un total de 38 PV de la manière suivante :



Pour ses 4 Bâtiments, le Niveau 3 à la Cathédrale, 12 Vertus, 2 Dettes non payées, 2 Jetons Or, 1 Jeton Marbre, 6 Pièces et 3 Ouvriers en prison.

(+4 PV)

Bleu marque un total de 40 PV de la manière suivante :



Pour ses 5 Bâtiments, le Niveau 2 à la Cathédrale, 6 Vertus, 0 Dette non payée, 1 Jeton Or, 22 Pièces et 4 Ouvriers en prison.

(+1 PV)

(+2 PV)

Taxe

Les pièces rouges indiquent une Taxe. Quand elle est payée, les Pièces doivent être placés sur le Bâtiment des Impôts. Toutes les autres Pièces (non Taxe) sont mises à la Réserve.

Réinitialisation du Marché Noir

Elle est déclenchée quand un troisième Ouvrier est placé au Marché Noir ou quand un Ouvrier est placé sur l'emplacement de gauche des 2 rangées du bas de la Maison des Corporations. N'oubliez pas d'envoyer tous les Ouvriers du Marché Noir en Prison et de renouveler les Cartes du Marché Noir. Les joueurs qui ont 3 Ouvriers ou plus en prison perdent 1 Vertu. Le joueur ou les joueurs avec le plus d'Ouvriers en prison prennent chacun 1 Carte Dette.



MISE EN PLACE STANDARD RAPIDE

1. Placez toutes les Cartes du Marché Noir sur l'emplacement de gauche.
2. Cartes Récompense = 2 par joueur, plus 1.
3. Placez toutes les Cartes Dette et Multiplicateur ainsi que les Ressources à côté du Plateau Principal.
4. Mélangez et révélez 8 Cartes Apprenti.
5. Mélangez et placez les Cartes Bâtiment à gauche de l'Atelier.
6. Placez 4 Pièces sur le Bâtiment des Impôts.
7. Tous les joueurs commencent avec 7 Vertus et 20 Ouvriers.
8. Distribuez 4 Cartes Bâtiment à chaque joueur. Chacun en choisit 1 et passe le reste à sa gauche. Répétez cette opération jusqu'à ce que chacun ait choisi 3 cartes.
9. Le 1^{er} joueur reçoit 3 Pièces. Tous les autres joueurs reçoivent 1 Pièce de plus que le joueur à leur droite.

RESSOURCES/CARTES PAR OUVRIER

					...
Atelier d'Orfèvre 	2	3	4	5	...
Mines 	2	3	4	5	...
Forêt 	1	2	3	4	...
Carrière 	1	2	3	4	...
Atelier 	1	2	2	3	...
Mines 	0	1	1	2	...



CAPACITÉS DES APPRENTIS
EFFETS DES BÂTIMENTS
JEU SOLO
MISE EN PLACE ALTERNATIVE

COPYRIGHT 2018 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

CAPACITÉS DES APPRENTIS



Acolyte

Quand vous participez au chantier de la Cathédrale, gagnez aussi la récompense indiquée à droite.



Conspiratrice

Dépensez 1 Pièce de moins qu'exigé (*pas la Taxe*) pour réaliser des captures à l'Hôtel de Ville.



Agent de recouvrement

Quand vous remboursez une Dette, gagnez aussi les ressources indiquées à droite.



Gardienne

Ce joueur peut libérer 2 de ses Ouvriers de la Prison à chaque réinitialisation du Marché Noir.



Illusionniste

Ne perdez pas de Vertu en réalisant des actions au Marché Noir.



Bijoutier

Quand vous réalisez l'action de l'Atelier d'Orfèvre, gagnez 1 Pièce supplémentaire.



Manœuvre

Cet Apprenti possède les 3 types de compétences.



Marchande

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser l'Argent indiqué à gauche pour gagner les ressources indiquées à droite.



Mineur

Quand vous récoltez de l'Argile ou de l'Or aux Mines, gagnez 1 Jeton Argile supplémentaire.



Patronne

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser les ressources indiquées à gauche pour gagner la Vertu indiquée à droite.



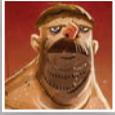
Voleur à la tire

Quand vous volez le Bâtiment des Impôts, gagnez 1 Jeton Or supplémentaire.



Châtelain

Si vous n'avez aucun Ouvrier en prison pendant la réinitialisation du Marché Noir, vous gagnez la récompense indiquée à droite.



Tailleur de Pierre

Quand vous récoltez de la Pierre à la Carrière, gagnez 1 Jeton Pierre supplémentaire.



Escroc

Quand vous réalisez l'action Marché Noir, gagnez aussi les ressources supplémentaires indiquées.



Voleuse

Quand vous volez le Bâtiment des Impôts, perdez 1 Vertu de moins.



Négociant

Comme action de l'Entrepôt Royal, les joueurs peuvent dépenser les ressources indiquées à gauche pour gagner celles indiquées à droite.



Tricheuse

Quand vous réalisez l'action Marché Noir, payez 1 Pièce de moins qu'exigé.



Bûcheronne

Quand vous récoltez du Bois dans la Forêt, gagnez 1 Jeton Bois supplémentaire.



Embaucher un Apprenti

Le Marché Noir et les effets de Carte Bâtiment permettent aux joueurs d'embaucher n'importe quel Apprenti face visible.

Seule l'action de l'Atelier est limitée par le nombre d'Ouvriers que les joueurs ont placés.

EFFETS DES BÂTIMENTS

⌘ Gagner des Ressources / Cartes

Maison des Paris, Argilière, Chambre des Projets, Fabrique, Camp de Bûcherons, Forge, Repaire des Voleurs, Trésorerie, Puits

Le joueur qui les contrôle gagne immédiatement les ressources ou les cartes indiquées.

⌘ Capturer / Libérer des Ouvriers

Armurerie, Caserne, Forteresse, Planque

Le joueur qui les contrôle réalise immédiatement l'action indiquée, comme s'il était l'Hôtel de Ville ou au Corps de Garde. *Notez : la Forteresse permet de capturer d'un même emplacement ou de 2 emplacements différents.*

⌘ Autre

Eglise

Le joueur qui la contrôle peut immédiatement détruire 1 Dette non payée qu'il possède.

Bibliothèque

Le joueur qui la contrôle peut immédiatement défausser 1 Carte Bâtiment de sa main pour gagner 2 Jetons Or.

Monument

Tous les joueurs gagnent immédiatement 1 Vertu (Notez que le joueur qui contrôle le Monument gagne un total de 2 Vertus).

Palais

Le joueur qui le contrôle gagne immédiatement 1 Jeton Or pour chaque 4 Vertus qu'il possède.

Taverne

Le joueur qui la contrôle embauche immédiatement 1 Apprenti face visible gratuitement.

Tour de Guet

Tous les joueurs avec 3 Ouvriers ou plus en prison perdent immédiatement 1 Vertu (y compris le joueur qui contrôle la Tour de Guet).

7 Marchés des Ressources

Marché de l'Argile, Marché de l'Argent, Marché de la Pierre, Marché du Bois

Le joueur qui les contrôle gagne 2 PV supplémentaires s'il possède plus de la ressource indiquée à gauche de la carte que les autres joueurs (les égalités ne comptent pas).

7 Contribution pour la Cathédrale

Chapelle, Clocher

Si le joueur qui les contrôle a plus participé au chantier de la Cathédrale que les autres joueurs (*les égalités ne comptent pas*), il gagne la récompense indiquée à droite.

7 Augmentation de Vertu

Château, Musée, Réservoir, Comptoir

Le joueur qui les contrôle gagne 1 Vertu pour chaque objet ou ressource indiqué à droite, qu'il détient (*avant le calcul des scores*).

7 Augmentation PV

Aqueduc, Donjon, Phare, Prêtre sur Gages

Le joueur qui les contrôle gagne 1 PV pour chaque 3 Ouvriers Capturés, Vertus, Dettes payées ou Bâtiments construits indiqués à droite.

7 Cabanes des Apprentis

Cabane des Charpentiers, Cabane des Maçons, Cabane des Carreleurs

Le joueur qui les contrôle marque 1 PV supplémentaire pour chaque Apprenti embauché qui possède la compétence indiquée.

7 Autre

Cachot

Le joueur qui le contrôle perd 2 Vertus (*avant le calcul des scores, mais librement avant ou après un gain de Vertu*).

Fontaine

Le joueur qui la contrôle perd 1 PV de moins pour chaque Dette non payée.

Le Repaire des Parieurs

Le joueur qui le contrôle perd 1 PV supplémentaire pour chaque Dette non payée en fin de partie.

Université

Le joueur qui la contrôle gagne 2 PV supplémentaires s'il n'a aucune Dette non payée.



Introduction

Malgré vos nobles efforts de finir la cathédrale, la patience du roi commence à faiblir. Dans sa frustration, il s'est tourné vers des architectes Byzantins renommés, Constantine et Helena pour achever le travail. Votre réputation est en jeu. C'est votre dernière chance de prouver votre valeur au roi. Le but du jeu est de marquer plus de points que votre adversaire.

Matériel



Emplacement
pour placer
les Ouvriers

Actions à
suivre

- 30 Cartes Planification
- 2 Cartes Référence



1 Plateau d'Adversaire Double-face

2 Joueurs
contre le Robot

Vous pouvez aussi ajouter un adversaire Byzantin dans vos parties à 2 joueurs (2 humains contre Constantine ou Helena). Voir la Carte de Référence "2J contre le Robot" pour plus de détails.

Mise en place

Suivez la mise en place standard d'une partie à 2 joueurs (5 Cartes Récompenses), avec quelques changements :

1. Vous commencez la partie avec 3 Pièces et 7 Vertus.
2. Retirez les 4 Bâtiments "Marché de Ressources" de la pioche.
3. Mélangez les cartes Bâtiment restantes. Piochez-en 5, choisissez-en 3 et défaussez les 2 autres.
4. Donner son Plateau à votre adversaire, avec la difficulté choisie visible (Constantine = Normal / Helena = Difficile).
5. Choisissez une couleur de joueur pour votre adversaire et placez 20 Ouvriers sur son Plateau.
6. Placez 1 Marqueur de Joueur de votre adversaire sous la Cathédrale et l'autre sur la valeur 7 de la Piste de Vertu.
7. Il ne reçoit ni Argent, ni Cartes Bâtiment.
8. Séparez les 20 Cartes Planification de Départ (en-tête brune) des 10 Cartes Planification Future (en-tête noire) et mélangez chaque pile séparément. Placez les Cartes Planification de Départ en une pile faces cachées à côté du Plateau de votre adversaire. Placez les Cartes Planification Future en une pile faces cachées à côté de la zone de jeu. Vous ne les tirerez que lorsque cela vous sera demandé.

Déroulement de la Partie

Vous jouez toujours votre tour en premier suivi par votre adversaire. Vos tours fonctionnent comme dans une partie standard. Les tours de votre adversaire fonctionnent différemment. A son tour, révélez la première carte Planification de la Pioche. Chaque Carte Planification vous charge de placer 1 Ouvrier adverse dans un emplacement spécifique du Plateau Principal. Certains emplacements se comportent différemment pour votre adversaire selon les descriptions sur chaque carte.

Il y a quelques règles supplémentaires à respecter pendant la partie. Votre adversaire :

- Ne peut pas collecter ou utiliser de l'Argent, de l'Argile, du Bois, de la Pierre, de l'Or, des Apprentis ou des Bâtiments.
- N'a pas besoin de ressources ou de Cartes Bâtiment pour travailler à la Cathédrale.
- Peut toujours avancer le chantier de la Cathédrale ou aller au Marché Noir indépendamment de sa Vertu.
- Collecte du Marbre mais uniquement pour réaliser des objectifs.
- Peut capturer et vendre des Ouvriers (1 Jeton Marbre pour tous les Ouvriers), mais ne peut pas capturer ses propres Ouvriers.
- Peut recevoir et détruire des Dettes.

Si la Pioche Planification est vide, mélangez simplement les cartes de la défausse pour former une nouvelle Pioche. Si votre adversaire commence son tour sans Ouvrier, ne tirez pas de Carte Planification. Au lieu de cela, remettez tous ses Ouvriers sur son Plateau (*excluant ceux du Marché Noir et de la Maison de Corporations mais incluant les capturés et les prisonniers*). Mélangez ensuite les Cartes de la défausse et placez-les sous la Pioche.

Fin de Partie

La partie se termine de la même façon qu'une partie à 2 joueurs (12 Bâtiments). Rappelez-vous que chaque joueur, y compris le joueur qui a déclenché la fin de partie, joue 1 dernier tour avant le calcul des scores.

Score Final

Additionnez votre score normalement. Le score de votre adversaire est calculé avec :



Cathédrale (? PV)



Vertu (? PV)



Marbre (1 PV chacun)



Ouvriers à la Maison des Corporations.

Constantine (1 PV chacun)
/ Helena (3 PV chacun)



Dettes Non Payées
(-2 PV chacune)



Prisonniers
(-1 PV par paire)

MISE EN PLACE ALTERNATIVE

Pour des parties asymétriques, les joueurs peuvent utiliser la 2^{ème} face de leur Plateau de Joueur (distribué aléatoirement ou choisi). Chaque joueur possède ainsi une capacité unique pour toute la partie. Cela détermine aussi la quantité d'Argent, de Vertu et les autres objets reçus en début de partie. Le joueur avec le plus de Vertu commence la partie et les autres joueurs de la table suivent dans le sens horaire.

Par exemple, Frederick commence la partie sans Ouvrier en prison, avec 4 Pièces, 7 Vertu et 1 Pierre **1**. Il n'a pas besoin de défausser une Carte Bâtiment lorsqu'il travaille sur le chantier de la Cathédrale **2**.



Notez que contrairement à la mise en place standard, les joueurs ne reçoivent pas d'Argent supplémentaire selon l'ordre du tour.



Ada

Commence la partie sans Ouvrier en prison, aucun Pièce, 11 Vertus, 1 Jeton Or et 1 Carte Bâtiment supplémentaire (après le tirage initial). Durant la partie, elle peut ignorer 1 Taxe pour toutes les actions.



Caroline

Commence la partie avec 8 Ouvriers en prison, 10 Pièces, 3 Vertus, 1 Dette non payée et 1 Jeton Marbre. Elle gagne 1 Carte Bâtiment chaque fois qu'elle réalise une action au Marché Noir.



Frederick

Commence la partie sans Ouvrier en prison, 4 Pièces, 7 Vertus et 1 Jeton Pierre. Il ne doit pas défausser de Carte Bâtiment lorsqu'il travaille sur le chantier de la Cathédrale.



Rudolf

Commence la partie sans Ouvrier en prison, 3 Pièces, 9 Vertus et 1 Jeton Bois. Il paye 1 Pièce de moins (pas la Taxe) pour embaucher des Apprentis et peut embaucher jusqu'à 6 Apprentis.



Therese

Commence la partie avec 4 Ouvriers en prison, 5 Pièces, 5 Vertus et 1 Carte Bâtiment supplémentaire (après le tirage initial). Pour tous les coûts et les objectifs, elle peut utiliser le Marbre comme de l'Or et inversement.