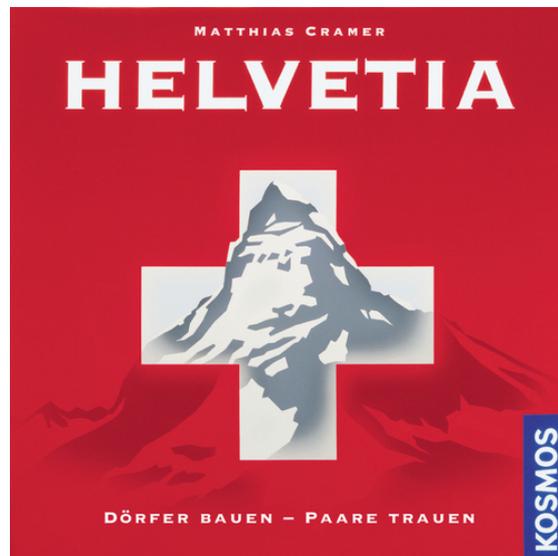


# Helvetia Kosmos Règles en Français



## Un jeu de Matthias Cramer pour 2 à 4 joueurs

L'action se déroule au début du 19<sup>ème</sup> siècle, dans un paysage de splendides montagnes et de profondes vallées. L'occupation napoléonienne a laissé des traces mais les gens se sentent à nouveau libres et désireux d'un nouveau départ.

Vous êtes le maire d'un village. Les villages sont proches les uns des autres mais la ville est un peu plus éloignée.

Votre village produit suffisamment de ressources pour être autonome mais vous voulez le développer : nouveaux bâtiments, nouveaux habitants (par mariages ou naissances), alliances avec les autres villages, export des produits vers la ville...

**En accord avec la tradition suisse, le jeu se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.**

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 64 figurines villageois (8 hommes et 8 femmes de chaque couleur)
- 24 marqueurs ronds (6 de chaque couleur)
- 68 cubes en bois (17 de chaque couleur)
- 54 tuiles « Bâtiments » (portant les lettres A B C D E ou numérotées 1, 2 ou 3)
- 10 tuiles « Productions »
- 6 tuiles « Bonus Production »
- 5 tuiles « Place centrale du village »
- 5 tuiles « Personnages »
- 1 planche d'autocollants « Enfants »
- 1 tuile « Premier Joueur » (drapeau suisse)

## 1) Avant de jouer : préparation

**1.1 Avant la toute première partie**, il faut coller les autocollants « Enfants » sous chaque meeple villageois (qu'ils soient hommes ou femmes). C'est en renversant les villageois et en faisant apparaître les silhouettes « Enfants » collées que l'on réalisera l'action « Naissance ».



### 1.2 Mise en place avant chaque partie

✕ placer le **plateau de jeu** au centre de la table



✕ sortir les **tuiles « Bâtiments »** et les classer en 3 piles (une par numéro). Les tuiles portant le numéro 1 sont placées face visible au dessus du plateau de jeu (côté échelle des points). Les tuiles identiques sont superposées.

Les tuiles n°2 sont mélangées et placées en une seule pile face cachée à côté des tuiles n°1.

Les tuiles n°3 sont mélangées et placées en une seule pile face cachée à côté de la pile de tuiles n°2.

Les tuiles portant des lettres seront distribuées ultérieurement.



✕ Placer les 5 tuiles « personnages » et les 10 tuiles « Productions » face visible sur le plateau de jeu (ex : la tuile « Prêtre » vient sur la case « Prêtre », la tuile « vache » sur la case « vache »...). Il est possible de jouer sans ces tuiles au départ (voir plus bas 1.3).



✕ Distribuer à chaque joueur son matériel : 16 villageois, 6 marqueurs, 17 cubes en bois (dont un qui va sur le chiffre « 0 » de l'échelle des scores)

✕ Distribuer les tuiles de départ (Lettres A B C D E) aux joueurs (voir ci-dessous)

### 1.3 Préparation et distribution des tuiles de départ

#### TUILES « VILLAGES » (lettres ABCDE)

✕ **Mode facile** (premières parties)

Chaque joueur reçoit les 4 tuiles portant la même lettre (Place du Village et 3 bâtiments de production de ressources).

✕ **Mode expert**

Chaque joueur reçoit une tuile « Place du village ». **Toutes** les autres tuiles portant les lettres sont mélangées.

-désigner un premier joueur

-1<sup>er</sup> joueur choisit une tuile, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

-le dernier joueur à avoir pris sa 1<sup>ère</sup> tuile en choisit une seconde, puis c'est au tour des autres joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. C'est le 1<sup>er</sup> joueur qui choisit en dernier sa seconde tuile.

-On recommence la même chose pour la dernière tuile en commençant par le premier joueur puisque c'est lui qui a pris en dernier sa 2<sup>o</sup> tuile.

Les tuiles restantes sont défaussées pour le reste de la partie.

**A noter : un même joueur ne peut jamais construire plusieurs fois un même bâtiment.**

Si un joueur se trouve coincé et obligé de choisir un bâtiment qu'il a déjà, il doit prendre à un autre joueur une tuile qu'il n'a pas encore. Le joueur auquel une tuile vient d'être prise doit en prendre une autre parmi celles restantes.

### TUILES « BATIMENTS »

✕ **Jeu à deux joueurs** : voir à la fin de la règle

✕ **Jeu à trois joueurs** : 2 tuiles « Bâtiments » n°1 de chaque type (soit 10 tuiles), les placer face visible (voir plus haut 1.2)

✕ **Jeu à quatre joueurs** : totalité des tuiles « Bâtiments » n°1 (soit 15 tuiles), les placer face visible (voir plus haut 1.2)



### TUILES « PERSONNAGES »

✕ **Mode facile**

Il est possible de ne pas jouer les tuiles « Personnages » pour les premières parties. Dans ce cas, la victoire se joue en 18 points.

✕ **Mode expert**

Placer les tuiles « Personnages » comme indiqué en 1.2.

La victoire se joue alors en 20 points.

## 1.4 Construction du village de départ

✘ **Chaque joueur construit son village de départ :**

Les trois bâtiments de production de ressource doivent être placés autour de la tuile « Place du village » de manière à appartenir à l'un des angles de celle-ci.

NB : un angle correspond à trois tuiles (posées ou virtuelles)

Dans l'exemple ci-dessous, la tuile de gauche appartient à deux quartiers différents.



Il est conseillé de les placer les unes à côté des autres de manière à former un angle droit (voir plus loin le personnage « Veilleur de nuit » qui réveille les villageois situés dans un même quartier, c'est-à-dire sur trois tuiles appartenant à un même angle droit.)

✘ **Placement des 6 villageois de départ (3 hommes + 3 femmes).**

Ce placement se fait par paire.

Paire 1 : sur deux des trois tuiles bâtiments du village

Paire 2 : 1 villageois dans le dernier bâtiment disponible, 1 villageois à l'école (Plateau central)

Paire 3 : 1 villageois est marié dans le village d'un autre joueur (respecter les sexes : un villageois va épouser une villageoise et inversement !).

L'autre joueur doit accepter le mariage.

Le dernier villageois est placé sur la place centrale de son village.

**ATTENTION, le premier joueur place sa première paire, puis c'est au second joueur... On procède ainsi pour le placement de chaque paire.**

✘ **Placement des marqueurs**

Chaque joueur prend ses 6 marqueurs ronds et en pose 1 sur la place centrale de chacun des deux villages situés à sa droite. Ces marqueurs constitueront les cadeaux de mariage et seront récupérés par un joueur dès qu'un de ses villageois sera marié dans le village en question.

Chaque joueur garde en main 4 marqueurs qui lui permettront de marquer les 4 actions qu'il jouera dans le tour.

Il faut donc récupérer rapidement les « cadeaux de mariage » qui deviendront de nouveaux marqueurs pour réaliser jusqu'à 6 actions par tour.



Le tour d'action s'arrête dès qu'un joueur est le seul à avoir encore **un ou plusieurs** marqueurs en main. Dans ce cas, le joueur auquel il reste des marqueurs ne peut pas les placer sur les cases « personnages » mais il récupère la tuile « Premier joueur » pour le tour suivant.

Dans un même tour, un joueur peut à nouveau placer un ou plusieurs marqueurs sur un personnage sur lequel il a placé des marqueurs précédemment.  
Plusieurs joueurs peuvent placer des marqueurs sur un même personnage.

#### ✕ **Décompte des majorités pour chaque case « Personnage ».**

Pour chaque case « personnage », on compte le nombre de marqueurs posés par chaque joueur. Celui qui en a posé le plus récupère la tuile « Personnage » correspondante, ce qui lui confère un bonus de 1 point pour le décompte.

En cas d'égalité du nombre de marqueurs, aucun joueur ne récupère la tuile bonus. Il n'y a pas d'avantage lié au fait d'avoir posé en premier ou en dernier des marqueurs sur la case en question.

**Si un joueur a récupéré la tuile bonus lors d'un tour précédent et qu'aucun joueur n'obtient une majorité, le joueur conserve la tuile bonus.**

Chaque joueur récupère ses marqueurs.

Ces tuiles permettent en outre de réaliser des actions gratuites supplémentaires au tour suivant (voir 5).

#### ✕ **Décompte des points de victoire**

Voir Point 2.

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint 20 points, la partie s'arrête (voir point 4)

Sinon, on prépare le tour suivant.

#### ✕ **Préparation du tour suivant :**

Chaque joueur récupère ses écoliers et les place (réveillés c'est-à-dire debout) sur une tuile « bâtiment » libre de son village (1 villageois par bâtiment).

Le bâtiment en question est ainsi directement activé et peut être utilisé au tour suivant.

Les villageois excédentaires sont placés sur la place centrale du village.

Les enfants nés au cours du tour (Ex tour 1) sont placés à l'école.

Durant le tour suivant (tour 2), ils pourront être mariés avec un villageois d'un autre village ou rester à l'école. Ils ne deviendront des ouvriers qu'à la fin du tour (tour 2).

Pose des nouvelles tuiles « Bâtiments » :

5 nouvelles tuiles « bâtiment » sont piochées (pile n°2 d'abord puis pile n°3 quand la n°2 est épuisée). Les tuiles non construites dans les tours précédents restent disponibles pour les tours suivants.

Un nouveau tour peut commencer.

## 4) Fin de la partie

Dès qu'un joueur obtient au moins **20 points de victoire**, la partie s'arrête. Si plusieurs joueurs ont plus 20 points ou plus, c'est le plus haut total qui l'emporte.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, c'est le joueur qui possède le plus de villageois éveillés qui l'emporte. En cas d'égalité sur le nombre de villageois éveillés, la victoire revient à tous les joueurs en lice.

## 5) Présentation des personnages (i.e. des actions)

Rappel : les 5 personnages représentent les 5 actions possibles. Un joueur ne peut choisir qu'un personnage à la fois mais il peut réaliser plusieurs fois l'action en même temps en plaçant plusieurs marqueurs en même temps.

Un joueur qui possède encore des marqueurs (sauf s'il est le dernier dans ce cas-là) ne peut pas passer : il doit placer son marqueur sur un personnage et réaliser une action.

Il est interdit de placer un marqueur sur un personnage si l'on ne peut pas réaliser l'action de celui-ci.

### **THE BUILDER (l'architecte)**

Il permet de construire de nouveaux bâtiments. Pour cela, le joueur doit placer un marqueur (au moins) sur la case « Architecte ».

Ensuite, il prend la tuile du bâtiment visé et paye les ressources nécessaires (en haut à gauche de la tuile) en couchant sur le flanc un villageois pour chaque ressource demandée.

Il est possible d'acheter une ou plusieurs ressources à l'architecte (parmi celles dessinées sur la case) moyennant un marqueur par ressource achetée.

Il est même possible d'acheter à l'architecte la totalité des ressources nécessaires.

Il est possible de construire plusieurs bâtiments en même temps : il faut alors poser autant de marqueurs que de bâtiments et payer autant de ressources que nécessaire.

Attention, un joueur ne peut pas construire plusieurs fois le même bâtiment.

Le nouveau bâtiment est placé immédiatement : si un villageois est disponible sur la place centrale, il faut le placer sur le bâtiment qui est ainsi activé et utilisable immédiatement (notamment si le joueur a placé deux marqueurs sur l'architecte et a besoin du bâtiment juste construit pour ériger un deuxième bâtiment).

Les bâtiments construits sont placés de manière à former un premier cercle autour de la place centrale. Le premier joueur à avoir complété ce 1<sup>er</sup> cercle prend la tuile bonus (4 points), le second prendra l'autre tuile bonus (2 points).

Attention, le bonus ne pourra être donné que si chaque bâtiment du cercle est occupé par un villageois (sauf les bâtiments ne produisant rien mais rapportant des points de victoire pour lesquels aucun villageois n'est nécessaire).

Il convient ensuite de poser les bâtiments en dessinant un second cercle.

### THE TRADER (Le commerçant)

C'est ce personnage qui permet d'exporter des marchandises vers le marché de la ville.

Pour chaque marchandise exportée, un marqueur doit être placé sur le commerçant.

Un villageois produit la ressource en question (il est donc ensuite couché sur le flanc) et un cube est placé sur le plateau central sur la marchandise concernée (rappel : 1 cube = 1 point)

Il existe des bonus liés à l'export des marchandises simples et à celles dites complexes (voir point 6).

**ATTENTION**, il est interdit d'acheter une marchandise à l'architecte pour l'exporter avec le commerçant.

### THE NIGHT WATCHMAN (Le veilleur de nuit)

C'est le seul personnage qui permet de réveiller les villageois endormis. Autrement dit, c'est lui qui va permettre aux joueurs de réactiver des villageois utilisés précédemment pour produire une ressource.

Comment réveiller les villageois ?

Un marqueur permet de réveiller tous les villageois (quelle que soit leur couleur) d'un quartier, c'est-à-dire d'un angle (trois bâtiments posés en angle droit).

Un joueur peut choisir de réveiller un quartier d'un autre village. Là aussi, tous les villageois, quelle que soit leur couleur, sont réveillés.

### THE PRIEST (Le prêtre)

Le prêtre permet d'envoyer l'un de ses villageois se marier dans un autre village. **Attention, le villageois en question ne peut provenir que de la place centrale du village ou de l'école.**

**Il est interdit de prendre un villageois de l'un de ses bâtiments pour l'envoyer se marier.**

Le villageois doit se marier avec **un villageois célibataire, de sexe opposé et de couleur différente**. Il doit également être placé sur une tuile bâtiment et non sur la place centrale de l'autre village.

Rappel : lors d'un mariage, s'il reste encore des marqueurs « Cadeaux de mariage » sur la place centrale, le joueur jouant le prêtre prend (au choix) l'un de ces marqueurs.

S'il s'agit d'un marqueur de sa couleur, celui-ci est utilisable dès le coup suivant pour réaliser une nouvelle action.

## THE MIDWIFE (La sage-femme)

La sage-femme permet à un couple d'avoir un enfant (un seul enfant à la fois). Dans ce cas, le joueur place sur la tuile concernée un meeple (pris en réserve) en faisant apparaître l'autocollant « Enfant ».

Attention, un enfant est nécessairement de la couleur de son village de naissance. Il est donc inintéressant de faire faire un enfant à un villageois de sa couleur mais situé dans un autre village.

L'enfant reste avec ses parents jusqu'à la fin du tour. Ensuite, il passera un tour à l'école (à moins d'être émancipé par mariage), avant de rejoindre (au tour encore suivant) un bâtiment de son village ou la place centrale (à défaut).

## LES TUILES BONUS « PERSONNAGES »

A la fin du tour, on réalise le décompte des majorités pour chaque personnage. Le joueur en majorité absolue récupère la tuile bonus du personnage en question.

### **A quoi servent ces tuiles ?**

Chaque tuile permet de réaliser une action supplémentaire gratuite au tour suivant. Pour cela, au moment de la phase « Action », il suffit de placer un ou plusieurs marqueurs sur un personnage et de dire aux autres joueurs de quelle tuile on joue le bonus.

- Le joueur peut jouer d'abord l'action du marqueur ou d'abord l'action gratuite.
- Le joueur ne peut pas jouer au même moment un marqueur et plusieurs tuiles bonus « personnages »
- Il est possible d'utiliser la tuile bonus d'un personnage et de placer son marqueur sur le même personnage : on réalise alors deux actions du même type.
- Il est possible de jouer la tuile bonus « architecte » et d'acheter l'une des ressources à l'aide d'un marqueur et, par ailleurs, de jouer un marqueur sur un autre personnage.
- Il est **impossible** de jouer une tuile bonus sans placer un marqueur. Il faut veiller à jouer les tuiles bonus avant de ne plus avoir de marqueur en main.

## 6) Production et exportation de marchandises

Il existe deux types de marchandises :

-les marchandises dites simples

Elle sont produites directement (ex : le grain, le bois, la brique, la pierre, l'eau...)

-les marchandises dites complexes

Elles résultent d'une chaîne de production.

Ex : la chèvre ne peut être élevée que si je produis de l'eau.

Comment faire de l'élevage de chèvre ?

Il faut acheter le bâtiment correspondant (un marqueur sur l'architecte) et sur lequel figure une chèvre dans un cercle (relié à un seau d'eau). Pour cela, je couche autant de villageois que nécessaire pour construire ce bâtiment.

Ensuite le bâtiment doit être activé en plaçant un villageois dessus.

### Comment exporter mes chèvres ?

Mon bâtiment « élevage de chèvre » doit être activé (villageois debout).

Je place un marqueur sur le commerçant. Je couche alors mon villageois produisant l'eau, puis le villageois élevant des chèvres. Je symbolise cet export en plaçant un cube sur le plateau central sur le dessin (chèvre).

Si je suis le premier joueur à exporter cette marchandise, je prends la tuile bonus correspondante.

Certaines marchandises peuvent nécessiter une chaîne de plusieurs marchandises pour être produites. En outre, il faut systématiquement avoir construit et activé le(s) bâtiment(s) correspondant. Bien entendu, les mariages prennent tout leur sens ici : on peut ainsi tirer profit de la construction d'un autre joueur en allant se marier avec le personnage qui a activé le bâtiment en question.



La production de lignes de marchandises (simples ou complexes) donne également lieu à des bonus non négligeables.

### **Deux tuiles de gauche :**

Bonus au premier et au second joueur à avoir complété le premier cercle de construction autour de la place centrale.

### **Deux tuiles centrales :**

En haut : bonus de 4 points au premier joueur à avoir exporté : eau + bière + chèvre + fromage + Crêpes  
En bas : bonus de 4 points au premier joueur à avoir exporté : grain + pain + Vache + beurre + viande

### **Deux tuiles de droite :**

En haut : bonus de 1 point pour le premier joueur à avoir exporté bois + brique + pierre  
En bas : bonus de 2 points pour le premier joueur à avoir exporté : minerai + acier + cloche

## 7) Présentation des tuiles « Bâtiments »

**Il existe trois types de bâtiments :**

- ✕ les bâtiments de production
- ✕ les bâtiments qui permettent de faire des échanges
- ✕ les bâtiments rapportant des points de victoire

Rappel : un bâtiment ne peut être utilisé que s'il est activé, c'est-à-dire qu'un villageois éveillé est placé dessus. Seuls les bâtiments rapportant des points de victoire n'ont pas besoin d'être activés. Ils rapportent malgré tout des points au moment du décompte.

### **✕ les bâtiments de production**

Bâtiments de départ (portant les lettres) :

3 carrières d'argile / 3 scieries / 3 carrières de pierre / 3 champs (grain) / 3 puits

Bâtiments 1 :

3 mines / 3 étables / 3 enclos pour les chèvres

Bâtiments 2 :

2 boulangeries / 2 brasseries / 2 aciéries / 1 laiterie / 1 boucherie / 1 fromagerie / 1 tannerie / 1 fonderie (fabrication de cloches)

Bâtiments 3 :

1 laiterie / 1 boucherie / 1 fromagerie / 1 tannerie / 1 fonderie

### **✕ les bâtiments qui permettent de faire des échanges**

Ces bâtiments permettent de transformer n'importe quelle marchandise dessinée sur la carte en n'importe quelle autre également dessinée.

Bien sûr, il faut d'abord produire la marchandise que l'on va transformer (en couchant un villageois).

Bâtiments 1 :

2 marchés (le bois, l'argile, la pierre, le grain, l'eau, le minerai se transforment en l'une de ces six marchandises)

Bâtiments 2 :

1 marché au bétail (vache, pain et acier s'échangent)

1 marché aux ovins (chèvre, bière et acier)

Bâtiments 3 :

2 épiceries (lait, fromage, viande, tissus et cloches)

## ✕ les bâtiments rapportant des points de victoire

Ils rapportent trois points de victoire, n'ont pas besoin d'être activés par un villageois et participent à la construction du premier cercle autour de la Place centrale.

Bâtiments 2 : 1 tavernmr.lefevrenicolas@hotmail.fre, 1 mairie, 1 église, 1 moulin

Bâtiments 3 : 1 taverne, 1 mairie, 1 église, 1 moulin

## 8) Précisions sur les villageois

### Où ?

Sur les bâtiments de production (dans son propre village ou dans un autre village)

Sur la place centrale de son village (disponibles pour activer un bâtiment nouvellement construit ou pour réaliser un mariage)

A l'école (si naissance au tour précédent)

Sur une tuile avec un couple pour les nouveaux-nés

En réserve (seule utilisation : en faire des nouveaux-nés)

### Les mariages :

Aucun moyen de refuser un mariage.

Pas de mariage entre deux villageois du même sexe ou de la même couleur. Pas de polygamie.

Pas de divorce.

Un villageois (nécessairement éveillé) peut aller se marier avec un autre villageois même si celui-ci est endormi. Le villageois éveillé reste éveillé et l'autre, endormi.

### Les naissances :

1 seule naissance par couple par tour.

Les villageois peuvent avoir un enfant, qu'ils soient endormis, éveillés ou l'un et l'autre.

### Placement sur les bâtiments :

Impossible de déplacer un villageois d'un bâtiment à un autre.

Un villageois doit être éveillé pour produire, ensuite, il est couché en attendant d'être réveillé par le veilleur de nuit.

Si un villageois est en attente sur **la place centrale du village**, il est placé automatiquement dès qu'un nouveau bâtiment est construit. Il peut également s'expatrier pour se marier.

**Les nouveaux-nés** finissent le tour avec leurs parents avant d'être envoyés à l'école à la fin du tour en question.

### Les écoliers :

Peuvent être émancipés par mariage, sinon, ils passent un tour entier à l'école avant d'être transférés sur la place centrale du village (ou sur un bâtiment disponible) à la fin du tour en question.

## VARIANTE A DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques à quelques exceptions près.

### Préparation du jeu :

Choix du 1<sup>er</sup> joueur

Répartition des tuiles « Bâtiments » de départ (mode facile ou mode expert, voir point 1.3) entre les deux joueurs et un joueur neutre !

Le joueur neutre (qui jouera donc ses pions de couleur) reçoit les 4 tuiles « bâtiments » de départ restantes.

Construction du village neutre : les deux joueurs, chacun à leur tour, dispose les tuiles du village neutre. Ils placent également 1 paire de villageois neutres chacun (dans le village neutre). La dernière paire est placée sur la place centrale du village neutre. **Un seul marqueur neutre reste disponible pour être joué par les autres joueurs.**

Construction du village de chacun des deux joueurs et placement des villageois.

Placement des deux marqueurs « cadeaux de mariage ». (Les trois marqueurs neutres restants sont défaussés pour le reste de la partie).

### Déroulement de la partie :

Identique au jeu à 3 ou 4 joueurs : il est possible d'aller se marier dans le village neutre.

Le joueur neutre ne place pas de marqueurs sur les Personnages et ne joue donc pas d'actions.

**TOUTEFOIS : chaque joueur, à son tour de jeu, peut décider de jouer le marqueur du joueur neutre à la place de jouer une action pour lui-même.** Seuls le Prêtre et l'Architecte peuvent être joués.

✕ Le Prêtre : le joueur prend un villageois neutre (de la place centrale) pour le marier dans son propre village.

✕ L'Architecte : Le joueur peut construire un bâtiment dans le village neutre et l'activer avec un villageois neutre (pris dans le stock neutre). La construction est gratuite (on ne couche pas de villageois neutres).

Les villageois neutres ne produisent pas, ne s'endorment pas et n'ont pas d'enfants.

Le tour s'arrête lorsque que l'un deux joueurs (y compris le neutre) est le dernier à avoir encore en main un ou plusieurs marqueurs.

Ce joueur devient ainsi le premier joueur.

**Question : comment cela se passe-t-il si c'est le neutre qui devient premier joueur ???**

**Pas d'informations à ce sujet dans la règle en Anglais.**

**Qui peut voir dans la règle en Allemand ????**

Traduction proposée par Adeline des Explorajoueurs,  
Club de stratégie de Moissy Cramayel (77)