

La Loire

Aide de Jeu

Fin du jeu :

Lorsque le bateau d'un joueur atteint la position ♣20/♣17/♣15
Lorsqu'un joueur a délivré ♣12, ♣10 ou ♣8 messages
Chaque joueur hormis celui qui a déclenché la fin de partie fait un dernier tour.

Tour de Jeu :



Dans l'ordre de son choix :

- DOIT déplacer la pile de son Marchand puis PEUT effectuer l'Action de sa destination.
- DOIT déplacer la pile de son Messenger puis PEUT effectuer l'Action de sa destination.

DEPLACEMENT :

- Sans changer de sens. Dans la direction des panneaux sur la rive où se trouve la pile (sauf depuis Nantes ou Orléans).
- D'exactly le nombre de pions (marchand/messenger, cheval) constituant la pile (1 min.)
- Possibilité laisser des pions chevaux dans la ville de départ pour réduire son déplacement ou s'il y a des chevaux disponibles sur la ville de départ d'en ajouter 1 seul à sa pile pour augmenter le déplacement.

ACTIONS DU MARCHAND :

- Acheter une ressource :
- Dans une ville, acheter 1 seule ressource du type produit par la ville au prix indiqué par le blason correspondant sur le marché.

EVOLUTION DU MARCHÉ ET DEPLACEMENT DU CIRQUE :

- Evolution du marché
A chaque fois qu'une ressource est achetée, déplacer le blason correspondant au lieu de l'achat complètement à droite sur le marché et décalez les tuiles du marché à gauche de manière à combler le vide.
- Déplacement du cirque
Lorsque le blason actuellement retourné face cirque visible arrive sur l'emplacement central du marché, le retourner. Retourner ensuite le blason le plus à gauche sur le marché sur sa face Cirque et déplacer le pion cirque sur une ville de la carte portant le même blason.

- Vendre des ressources :
- A Nantes et Orléans Vendre des ressources au prix indiqué sur les cartes Ressource vendues.
- Expédier sur La Loire
- A Nantes ou Orléans, avancer son bateau sur La Loire d'1 point pour 6 deniers ou de 2 points pour 10 deniers.
- Acheter un bâtiment (1 fois par tour)
- A Nantes ou Orléans. (Répartir les bâtiments équitablement entre les deux côtés de la rive).

COÛTS DE CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS :



ACTIONS DU MESSAGER :

- Acheter un message :
- Acheter un message de niveau 1, 2, 3 à Nantes, Orléans, dans une de vos Fermes ou un de vos Châteaux pour 1, 2 ou 3 deniers.
- Acheter un message d'abbaye dans l'un de vos monastères pour 4 deniers.
- Délivrer un message :
- Délivrer un message d'abbaye à Nantes ou Orléans
- Délivrer un message de niveau 1, de niveau 2 (nécessite l'Apprenti et un cube message), ou de niveau 3 (nécessite l'Aide et le second cube message) dans la/les ville(s) aux blasons spécifique(s).

EFFETS DES BÂTIMENTS :

	<p>Le Cirque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduit d'1 denier le prix d'achat d'une ressource dans cette ville. - Permet une fois par tour à votre marchand ou messager de recruter 1 personnage dans cette ville. 		<p>La Ferme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduit d'1 denier le prix d'achat d'une ressource dans cette ville pour tous. - Pour quiconque y achète 1 ressource le propriétaire du château avance son bateau d'1 point sur La Loire.
	<p>Le Château :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduit de 2 deniers le prix d'achat d'une ressource dans cette ville pour tous - Pour quiconque y achète 1 ressource, le propriétaire du château avance son bateau d'1 point sur La Loire. - Permet à son propriétaire d'y acheter deux messages au lieu d'un. 		<p>Le Monastère :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduit d'1 denier le prix d'achat d'une ressource dans cette ville pour tous. - Permet à son propriétaire d'y acheter une bière à la place de la ressource pour le double du prix. - Pour quiconque y achète 1 ressource, le propriétaire du monastère avance son bateau d'1 point sur La Loire - Permet à son propriétaire d'y acheter un message d'abbaye.

CARTES PERSONNAGE

<p>Marchand (Vin, Fromage, etc...) : chaque ressource du type indiqué vendu rapporte un denier de plus.</p>	<p>Crémier, Céréaliier : le joueur n'a plus de limite pour transporter du fromage ou du grain.</p>	<p>Bucheron : le joueur peut acheter 2 bois au lieu d'un lors d'un même tour.</p>
<p>Banquier : le marchand peut quitter Nantes ou Orléans avec 15 deniers maximum.</p>	<p>Dame d'honneur : le joueur peut recruter jusqu'à 2 personnages par tour. Le second coûte 2 deniers de plus que son prix normal.</p>	<p>Sorcière : les personnages coûtent 1 denier de moins (les personnages jaunes sont donc gratuits).</p>
<p>Magister Artium : les bâtiments coûtent un denier de moins.</p>	<p>Economiste : le joueur peut acheter 2 bâtiments au même tour. Le second coûte 1 denier de plus que le prix indiqué.</p>	<p>Patronus : permet de remplacer le bois nécessaire pour certains bâtiments par 2 deniers.</p>
<p>Mensor : le joueur peut placer ses fermes sur n'importe quel côté de la rivière, sans tenir compte de la limitation normale.</p>	<p>Ecuyer : le joueur peut prendre jusqu'à 2 chevaux dans l'emplacement où il se trouve avant de se déplacer.</p>	<p>Eclaireur : permet de prendre jusqu'à 3 chevaux dans la pile du marchand ou du messager.</p>
<p>Forgeron : le joueur peut payer 1 denier (et seulement 1) pour prendre un cheval libre n'importe où sur le plateau. Ce cheval compte dans la limite que peuvent prendre le messager ou le marchand par tour.</p>	<p>Bouffon : le marchand ou le messager peuvent s'arrêter sur le cirque sans tenir compte de leurs chevaux s'ils le croisent.</p>	<p>Garde : le marchand ou le messager peuvent s'arrêter sur à Nantes ou Orléans sans tenir compte de leurs chevaux s'ils croisent ces villes.</p>
<p>Maire : repousse la limite de messages non livrés que peut détenir un joueur de 2 à 4.</p>	<p>Vassal : permet au messager d'acheter un second message immédiatement après un premier achat (niveau au choix).</p>	<p>Espion : permet au messager de choisir sa carte Message parmi 3. Les deux autres cartes sont replacées sous la pile.</p>
<p>Apprenti : permet de livrer des messages de niveau 2 grâce au pion Message.</p>	<p>Aide : peut être acheté après l'apprenti. Permet de livrer des messages de niveau 3 grâce au pion Message supplémentaire.</p>	<p>Général, Philosophe, Amoureuse, Prévôt, Juge : 2 point de bonus pour la livraison d'un message du type indiqué.</p>

CARTES PALAIS

Attention : ces cartes ne prennent effet qu'au tour suivant leur acquisition

<p>Palais Ducal : avec cette carte, le messager peut prendre une carte de son choix dans la pioche, plutôt que la première. La pioche est ensuite rebattue.</p>	<p>Bureau de Poste : quand le messager s'arrête à Orléans ou Nantes, il peut acheter un second message pour 1 denier de moins. La limite de 2 messages non livrés doit être respectée.</p>
<p>Palatium Balivi : le marchand/messager peut recruter un personnage rouge quand il est à Nantes/Orléans.</p>	<p>Banque : à chaque fois que le messager/marchand s'arrête à Nantes/Orléans, le joueur reçoit 3 deniers.</p>