

Haakon Gaarder



COMPAGNONS

UNIR POUR PROSPÉRER



12+

1/5

45 min





INTRODUCTION

Vous êtes le fondateur d'un petit village médiéval. La peste noire a jeté de nombreux réfugiés sur les routes. Les villages sont dépeuplés et les survivants peinent à s'organiser pour combler leurs besoins en terme de nourriture, de construction ou d'habillement. Les artisans n'ont plus de fournisseur de matières premières, les marchands ont perdu leurs clients et de nombreuses personnes ont abandonné fermes et ateliers pour fuir la maladie.

Les chemins portent un flot de réfugiés à la recherche d'une nouvelle vie. Ils espèrent s'installer sur vos terres pour mettre enfin ce cauchemar derrière eux. Votre ferme céréalière peut subvenir à leurs besoins, elle serait un parfait point de départ. Mais il vous faut choisir avec attention les nouveaux arrivants, votre nourriture et vos ressources restent limitées.

Tous ces villageois ont des capacités uniques et valorisables, qui dépendent des savoir-faire des uns ou des autres. Chacun a besoin de matières premières, d'outils ou des services d'une autre personne.

Trouvez ceux qui sauront travailler ensemble efficacement, tout en augmentant votre production de nourriture et votre capacité d'accueil, afin que votre village prospère !

Un bon village abrite des métiers dont les spécialités se combinent. Parfois, ça ne marche pas, et vous devrez former tel ou tel villageois au métier voulu. C'est comme ça que je suis devenu bûcheron. Je voulais être pêcheur, mais tant pis.



CONTENU



5 cartes Place du Village



5 aides de jeu



5 Compagnons



30 Villageois communs :
Bûcherons, Mineurs et Faneurs



6 Villageois de départ



2 cartes Marché



Carte Premier joueur et
Carte Fin de la phase
Recrutement



2 cartes résumé de
la manche



95 Jetons Pièces

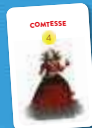


94 autres villageois

MODE SOLO



24 cartes Événement



Carte Comtesse
& carte Bouffon

- 1 Prenez les 6 cartes *Villageois de départ* (marquées d'un 🏠) et placez-les face visible sur la table pour former la *route*.
- 2 Formez 3 pioches séparées face visible avec les villageois communs : 10 *Faneurs*, 10 *Bûcherons*, 10 *Mineurs*.
- 3 Chaque joueur reçoit une carte *Compagnons* et la place face "2 Or" visible. La carte *Compagnons* est le point de départ de chaque *village*.
- 4 Chaque joueur reçoit sa carte *Place du village* et la place devant lui.
- 5 Chaque joueur reçoit 8 Or* qui forment son *trésor*. Placez le reste de l'or à proximité de la *route* pour former la *banque*.
- 6 Le joueur qui a vécu au même endroit le plus longtemps reçoit la carte *Premier joueur*.
- 7 À 2 ou 3 joueurs, retirez toutes les cartes 🏠 (les cartes *Laine* et *Cuir*).



- 8 Mélangez le reste des cartes pour former 6 pioches de cartes face cachée, chacune contenant deux fois plus de cartes qu'il y a de joueurs (par exemple, à 5 joueurs, chaque pioche contient 10 cartes). Alignez ces pioches avec les villageois de départ, au-dessus de la *route*.
- 9 Placez la carte 1^{re} phase *Marché* sous la deuxième pioche et la carte 2^e phase *Marché* sous la sixième pioche. La *route* est maintenant prête.
- 10 Chaque joueur reçoit 5 cartes parmi les cartes restantes pour former sa *main*.
- 11 Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à proximité de la *route* pour former la *réserve*.

Voir p. 11 pour les règles spécifiques aux parties à 2 joueurs.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

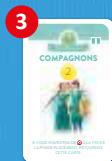
* L'or désigne la monnaie du jeu, quelle que soit la couleur des pièces.

CE QUE CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

PLACE DU VILLAGE



COMPAGNONS



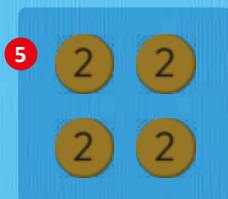
VILLAGE



AIDE DE JEU



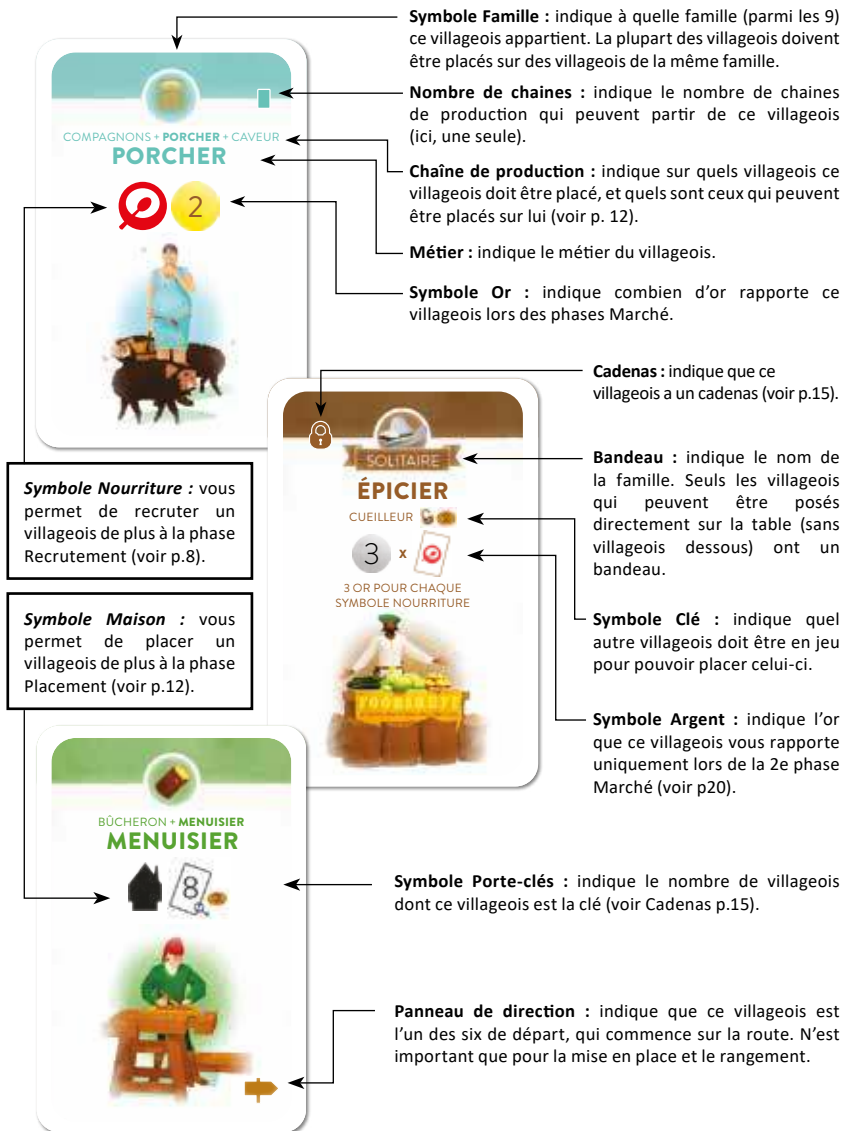
TRÉSOR



MAIN



CARTES VILLAGEOIS



Dos de carte : indique la famille du villageois qui est au recto. Utile lorsque vous recrutez des villageois face cachée, ou quand vous cherchez à deviner les cartes de vos adversaires.



Symbole de défausse : indique que cette carte sera défaussée une fois jouée (voir p. 17).



RÈGLES DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce que toutes les pioches de cartes Villageois de la route **A** soient épuisées. Chaque manche se divise en deux phases distinctes qui se jouent dans cet ordre :

1. Phase Recrutement : recrutez des villageois depuis la route.

2. Phase Placement : placez des villageois de votre main dans votre village **B**.

2 phases Marché surviennent en cours de jeu et vous permettent de gagner de l'or. Le joueur qui a le plus d'or **C** à la fin du jeu est le vainqueur.

PHASE RECRUTEMENT

Lors de cette phase, vous pouvez à tour de rôle recruter des villageois depuis la route. **Vous pouvez recruter n'importe quel villageois face visible, ou en choisir un à l'aveugle depuis n'importe quelle pioche de cartes de la route (pas de la réserve, sauf en fin de partie - voir plus bas).**

Vous devez recruter 2 villageois, plus 1 par Nourriture **D dans votre village.** C'est votre *Capacité de recrutement*. Si vous avez 1 *Nourriture*, par exemple, vous devez recruter 3 villageois. **Vous ne pouvez jamais recruter plus de 5 villageois, même si vous avez 4 Nourriture ou plus. Vous n'avez pas le droit de recruter moins que votre Capacité de recrutement.**

Le Premier joueur commence. **Il recrute 1 villageois, puis passe la main au joueur suivant, dans le sens horaire.** Lorsque vous recrutez 1 villageois, placez-le sur votre *Place du village* **D**. Si vous avez pris une carte face visible, complétez la route avec la première carte de la pioche la plus à gauche **E**. S'il y avait un **jeton Pièce posé** sur la carte que vous avez recrutée, placez cette pièce dans votre *trésor*.

Répétez la procédure jusqu'à atteindre votre *Capacité de recrutement*. Ensuite, prenez en main les cartes recrutées. Lorsque tous les joueurs ont terminé, passez à l'étape *Nouveaux arrivants*.

Vous ne pouvez pas recruter les cartes Marché **F** : elles doivent rester en place jusqu'à la phase Marché. **Lorsqu'une pioche ou la réserve est épuisée, vous n'avez plus le droit d'y remettre des cartes.**

En fin de partie, lorsque toutes les pioches de la route sont épuisées et que vous devez compléter la *route*, utilisez des cartes de la *réserve*. Vous pouvez recruter des cartes directement depuis la *réserve* (à l'aveugle) uniquement si toutes les pioches de la *route* sont épuisées. Si la *réserve* l'est aussi, alors la route n'est plus complétée.

Il n'y a pas de limite de cartes en main en fin de manche.





PLACE DU VILLAGE



VILLAGE



TRÉSOR



MAIN DE CARTES



Rappel : vous pouvez prendre la première carte de l'une des pioches plutôt que d'en prendre une sur la route. Cependant, si vous le faites, vous devez révéler cette carte aux autres joueurs.

1 Alice recrute un villageois depuis la route et le pose sur sa Place du Village. Elle récupère la pièce et la met dans son trésor.

2 Le villageois est remplacé par la première carte de la pioche la plus à gauche. C'est maintenant au joueur suivant de recruter un villageois.

3 En recrutant ce villageois, Alice a atteint sa Capacité de recrutement de 3 (2 + 1 grâce à la nourriture de son village). Elle prend donc les cartes recrutées en main et cesse de recruter.

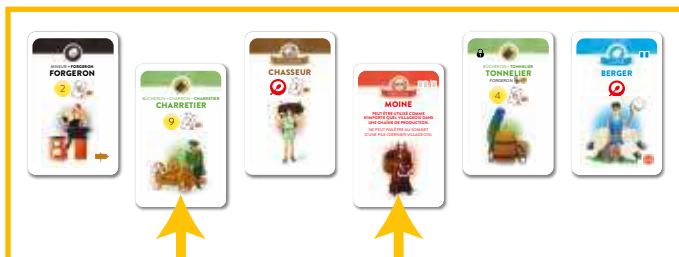
NOUVEAUX ARRIVANTS

Une fois que le recrutement est terminé, renouvelez les villageois sur la route :* :

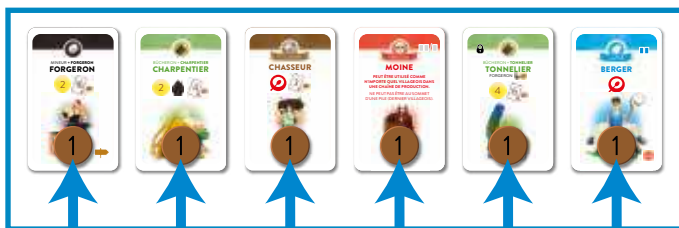
- 1 Défaussez tous les villageois de la route sur lesquels une pièce est présente.



- 2 Remplacez les villageois défaussés par des cartes de la **réserve**. Si la réserve est vide, prenez les premières cartes de la pioche la plus à gauche. Si la réserve et toutes les pioches sont vides, la route n'est pas complétée.



- 3 Placez 1 pièce "1" de la banque sur chacun des villageois de la route.

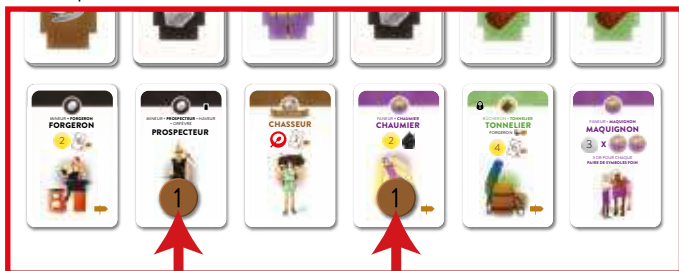


- 4 Passez à la phase Placement.

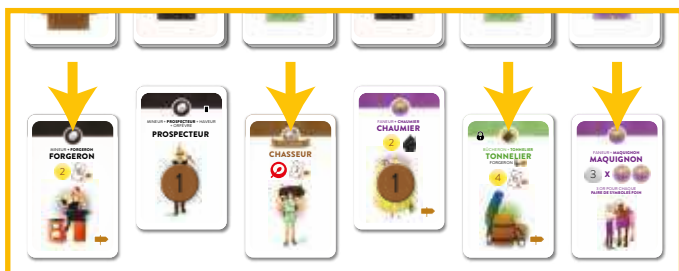
***À 2 joueurs, cette étape se joue différemment.** (voir page suivante) Le reste du jeu est identique, seule cette étape change.

NOUVEAUX ARRIVANTS – RÈGLE POUR 2 JOUEURS

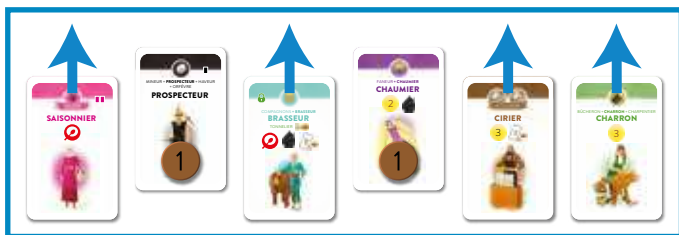
- 1 Chaque joueur, en commençant par le **deuxième**, peut choisir de placer 1 **Or** depuis la **banque** sur un villageois de la **route**. Vous pouvez placer l'or sur le même villageois, sur deux villageois différents, ou ne rien placer du tout.



- 2 Défaussez tous les villageois face visible sur lesquels **aucune** pièce n'est présente. Défaussez tous les villageois face visible sur lesquels aucune pièce n'est présente. Tous les villageois défaussés sont écartés du jeu.



- 3 Remplacez les villageois défaussés par des cartes de la **réserve**. Si la **réserve** est vide, prenez les premières cartes de la pioche la plus à gauche.



- 4 Passez à la phase Placement.

Les pièces posées sur une carte restent en place jusqu'à ce que la carte soit prise. Plusieurs pièces peuvent s'accumuler sur une carte.

PHASE PLACEMENT

Lors de cette phase, vous pouvez jouer des villageois depuis votre main pour les placer dans votre village. Une fois qu'un villageois est placé, vous ne pouvez plus le reprendre.

Par défaut, vous pouvez placer 2 villageois, **plus 1** pour chaque symbole *Maison* 🏠 présent dans votre *village* au **début** de la *phase Placement* (par exemple si vous avez 2 Maisons dans votre village, vous pouvez placer 4 villageois). C'est votre *Limite de placement*. **Vous ne pouvez jamais placer plus de 5 villageois, même si vous avez 4 Maisons ou plus.** Vous pouvez placer moins de villageois que votre *Limite de placement* si vous le souhaitez.

Chaque joueur effectue toutes ses actions de placement avant de passer la main au joueur suivant.

Au début de votre phase *Placement*, **annoncez aux autres joueurs** le nombre de villageois que vous êtes autorisé à placer. Posez sur la *Place du village* tous les villageois que vous voulez placer, puis déplacez-les vers votre village. Cela permet à tout le monde de suivre ce qui se passe et assure que vous ne dépassez pas votre *Limite de placement*.

CHAÎNES DE PRODUCTION

S'il y a une *chaîne de production* **A** sur une carte Villageois, cela signifie que ce villageois doit être placé au sein de cette *chaîne de production*. Vous ne pouvez placer le villageois **que** sur les villageois qui apparaissent avant lui dans l'ordre de la chaîne. Par exemple, un *Charretier* doit être placé sur un *Charron*, lui-même placé sur un *Bûcheron*.



Lorsque vous placez une carte sur une autre, recouvrez la carte sauf son nom (et son symbole Famille). Une fois qu'une carte a été recouverte, les symboles présents sous son nom n'apparaissent plus et ne sont donc plus en jeu. Si vous couvrez vos *Compagnons* avec un *Porcher*, par exemple, vous ne pouvez plus utiliser la *nourriture* ou l'*or* des *Compagnons*.

Vous n'avez pas à terminer la *chaîne de production* en une seule manche. Vous pouvez commencer par placer un *Bûcheron* et un *Charron*, puis ajouter le *Charretier* plus tard. Les cartes doivent cependant être placées dans l'ordre : vous devez placer la première carte de la chaîne d'abord, puis la deuxième, et ainsi de suite.

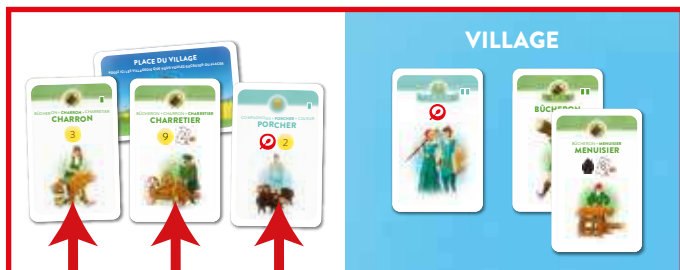
Il peut y avoir jusqu'à 2 villageois sur la première carte d'une *chaîne de production*, ce qui crée chaînes partant du même villageois. Par exemple, un *Bûcheron* peut accueillir un *Menuisier* et un *Charron*. Du côté du *Charron*, la *chaîne de production* pourra être étendue avec un *Charretier*.

Vous avez le droit d'avoir plusieurs fois le même villageois dans votre village.

EXEMPLE DE PHASE PLACEMENT

Guillaume veut jouer son Charretier. D'après la chaîne de production, il doit le placer sur un Charron, lui-même précédé d'un Bûcheron.

BÛCHERON + CHARRON + CHARRETIER
CHARRETIER



- 1 Guillaume a un Charron en main et un Bûcheron dans son village, donc placer le Charretier ne posera aucun problème. Il décide de jouer le Charron, puis le Charretier. Puisqu'il dispose d'un symbole Maison dans son village, il peut aussi jouer une troisième carte. Ce sera le Porcher, qui pourra être placé par-dessus les Compagnons déjà présents dans le village. Guillaume pose donc ses trois cartes sur la Place du village pour montrer aux autres joueurs ce qu'il va faire.



- 2 Guillaume déplace maintenant ses cartes dans le village. Il place le Porcher sur les Compagnons, comme le veut la chaîne de production. De même, il place le Charron sur le Bûcheron ; même s'il y a déjà un Menuisier, le Bûcheron peut fournir deux chaînes à la fois. Enfin, il place le Charretier sur le Charron.

Rappel : les villageois à l'origine des chaînes de production comme les Compagnons, les Bûcherons et les Bergers par exemple, peuvent accueillir 2 villageois, formant deux chaînes de production (qui peuvent être identiques ou différentes).



RÉCUPÉRER DES VILLAGEOIS COMMUNS

Vous pouvez récupérer des *villageois communs* lors de la phase Placement : Bûcherons, Faneurs et Mineurs. Tous les villageois liés au bois, au foin et au minerai doivent être placés par-dessus. Pour récupérer un *villageois commun*, remettez un villageois de votre main sur l'une des pioches de la *route*. Vous n'avez pas le droit de remettre une carte sur une pioche épuisée. Puis choisissez un *villageois commun* et placez-le directement dans votre village, sans passer par la place du village. Vous pouvez faire cela **jusqu'à 3 fois par phase Placement**. Vous n'avez pas à montrer aux autres joueurs les cartes que vous remettez dans les pioches.

Si toutes les pioches de la *route* sont épuisées (elles le seront lors de la dernière phase Placement), remettez les villageois que vous rendez dans la réserve. Si elle est aussi épuisée, défaussez directement ces villageois.

Les *villageois communs* **ne comptent pas dans votre Limite de placement** lorsque vous les placez dans votre village, et ne sont pas à prendre en compte dans les 5 villageois maximum que vous avez le droit de placer.



- 2 Ensuite, elle place les 3 villageois auxquels elle a droit : un Forgeron sur le nouveau Mineur, un Herbager sur l'un des Faneurs, et un Cirier. Le Cirier est un villageois solitaire et n'a pas besoin d'être placé sur un autre villageois.

CADENAS

Certains villageois sont marqués d'un cadenas **A**. À ce cadenas correspond une **clé** : il s'agit du villageois indiqué à côté du symbole de cadenas ouvert **B**. Pour placer un villageois à cadenas, vous devez d'abord le déverrouiller.



- Si la **clé** est présente **dans votre propre village**, placez **2 Or** de la **banque** sur celle-ci.
- Si la **clé** est présente dans le village d'un autre joueur, placez **2 Or** de votre **trésor** sur celle-ci.
- Si **personne** n'a la clé, vous pouvez tout de même placer le villageois, mais devez **payer 2 Or à la banque** pour le déverrouiller.

S'il y a plusieurs **clés** disponibles, **vous choisissez** celle que vous utilisez. Vous ne **pouvez pas** choisir de payer la **banque** si la **clé** est présente dans le **village** d'un autre joueur. Notez aussi qu'il est permis d'utiliser un villageois que vous venez de placer en **phase Placement** pour déverrouiller un autre villageois que vous voulez jouer (voir exemple).

EXEMPLE DE DÉVERROUILLAGE

Mathieu veut placer un **Tonnelier**, un **Brasseur** et un **Pêcheur** dans son village. Ils ont tous un cadenas.



1 D'abord, il place le Tonnelier, dont la clé est le Forgeron, qui se trouve chez Alice. Mathieu paie donc 2 Or sur ce Forgeron.



2 Ensuite, il place le Brasseur, dont la clé est le Tonnelier. Mathieu place donc 2 Or pris à la banque sur le Tonnelier qu'il vient de placer.



3 Enfin, il place le Pêcheur, dont la clé est le Charpentier. Il n'est présent dans aucun village, aussi Mathieu doit-il payer 2 Or de son trésor à la banque.



SYMBOLE DE PORTE-CLÉS

Le nombre indiqué dans le symbole Porte-clés **A** d'un villageois indique le nombre de villageois dans le jeu dont il est la clé (et donc par qui il peut gagner de l'Or).

Le Forgeron, par exemple, est la clé de 10 villageois, et peut donc potentiellement accumuler 20 Or sur sa carte.

JOUER DES VILLAGEOIS SPÉCIAUX

Lors de la **phase Placement**, vous pouvez aussi jouer des *Villageois spéciaux* (rouges). Ils vous offrent de puissants avantages. Suivez les instructions indiquées sur leur carte.

Les *Villageois spéciaux* qui sont marqués d'une icône de Défausse **A** ne **comptent pas** dans votre **Limite de placement**. Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez mais devez les défausser après utilisation. Les villageois défaussés sont écartés du jeu.



Les *Villageois spéciaux* qui ne sont **pas** marqués de cette icône, comme le *Moine*, **comptent** dans votre Limite de placement et sont placés dans votre *village* une fois joués.

Vous ne **pouvez pas** voler les **Compagnons** d'un autre joueur avec un *Villageois spécial*.

EXEMPLE DE VILLAGEOIS SPÉCIAUX

Guillaume joue un Moine et un Orfèvre. Il atteint donc sa Limite de placement de 2 villageois, mais cela ne l'empêche pas de jouer un Contrebandier et un Ferblantier en plus, car ces cartes ne comptent pas dans sa Limite de placement et vont être défaussées.



1 Le Moine est une sorte de joker dans ce jeu. Guillaume décide de le placer sur son Prospecteur, en remplacement du Havreur, pour placer son Orfèvre.

2 Il peut placer son Orfèvre grâce au Ferblantier qui déverrouille les cadenas de tous les villageois joués lors du même tour que lui.

3 Le Ferblantier lui permet également de déverrouiller le cadenas du Contrebandier, ce qui lui permet de gagner la moitié de la valeur imprimée sur l'un des ses villageois. Il choisit l'Orfèvre et gagne donc 10 Or. Enfin, Guillaume défausse le Ferblantier et le Contrebandier.



FIN DE LA PHASE PLACEMENT

À la fin de la phase Placement, vérifiez si vous avez encore de la **nourriture** dans votre **village**. Si vous n'en avez plus, vous **devez** retourner votre carte *Compagnons* du côté marqué du symbole **Nourriture** **A**. Une fois retournée du côté Nourriture, une carte *Compagnons* ne pourra plus jamais être retournée côté Or.

A



*Amélie n'a pas de nourriture dans son village et doit retourner sa carte *Compagnons* côté Nourriture.*

Ensuite, le joueur qui a la carte Premier joueur la passe à son voisin de gauche, et la phase *Placement* est terminée. Commencez une nouvelle manche avec la *phase Recrutement*, sauf si vous avez déclenché une phase *Marché* (voir ci-dessous).

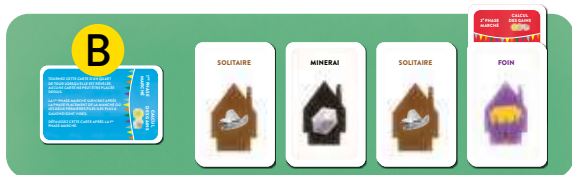
PREMIÈRE PHASE MARCHÉ

Si, à la fin de la phase Placement, les deux premières pioches (à gauche) de la route sont épuisées, procédez à la 1^{re} phase *Marché*. La carte 1^{re} phase *Marché* **B** vous rappelle cette règle.*

Lors de la 1^{re} phase *Marché*, vous recevez en or de la *banque* la valeur des symboles Or des cartes de votre *village* + la valeur des pièces qui se trouvent dessus. Attention : ne comptez pas les symboles Argent lors de la 1^{re} phase *Marché* ! **Ne retirez pas les pièces des cartes**, car elles marqueront aussi des points lors de la 2^e phase *Marché*.

Seuls les villageois qui se trouvent au bout d'une chaîne rapportent de l'Or. On désigne par là les villageois qui ne sont recouverts d'aucune autre carte, même s'ils sont seuls dans leur chaîne (comme un villageois *Solitaire* par exemple).

Chaque joueur reçoit l'or que la banque lui doit et le place dans son trésor. Les symboles *Argent* ne rapportent pas d'or lors de la 1^{re} phase *Marché*. Lorsque tous les joueurs ont été payés, la 1^{re} phase *Marché* prend fin. Défaussez la carte 1^{re} phase *Marché* et commencez la phase *Recrutement* de la prochaine manche.



Les deux premières pioches sont épuisées, ce qui signifie que la 1^{re} phase *Marché* est résolue à la fin de la manche. On tourne la carte *Marché* pour rappeler aux joueurs de ne pas remettre de carte dans ces pioches.

*De manière générale, la 1^{re} phase *Marché* survient lors de la manche durant laquelle sa carte est révélée, sauf s'il reste des cartes dans la première pioche à ce moment-là (ce qui est rare, et implique que les joueurs aient tiré seulement des cartes en aveugle depuis la deuxième pioche ou remis des cartes sur la 1^{re} pioche pour prendre des villageois communs !).

EXEMPLE DE 1^{RE} PHASE MARCHÉ



Alice résout sa 1^{re} phase Marché. Il lui suffit d'additionner la valeur de toutes les pièces visibles parmi celles qui sont imprimées sur ses cartes et celles qui sont posées dessus. Pour rappel, les symboles Argent ne rapportent rien lors de la 1^{re} phase Marché, donc le Franc-maçon n'est pas pris en compte. Elle gagne 23 Or en tout, qu'elle prend depuis la banque pour les place dans son trésor. Notez que les pièces posées sur les Villageois restent en place : elles rapporteront encore de l'or à la 2^e phase Marché.

Alors, c'est votre premier marché ? N'essayez pas de faire de l'or à tout prix. Pensez à long terme et concentrez-vous sur les villageois et la nourriture. C'est quand j'ai commencé à payer des tournées que mon village a décollé. Vous saviez que le Charpentier n'a pas pareil pour construire des maisons ?



2^E PHASE MARCHÉ

Si, à la fin de la phase Placement, toutes les pioches de la route sont épuisées, procédez à la 2e phase Marché. Elle est résolue comme la première, sauf que vous devez également prendre en compte les **symboles Argent** de vos cartes. Vous pouvez déplacer les pièces posées sur vos cartes vers votre trésor cette fois, mais attention : certaines cartes (comme l'*Agent*) se rapportent directement à ces pièces, aussi est-il conseillé de calculer le reste de votre score **d'abord**, puis de déplacer les pièces après.

SYMBOLES ARGENT

Certaines cartes disposent d'un symbole Argent  et d'un court texte qui explique sous quelles conditions elles rapportent de l'or. Ne prenez en compte **que vos propres villageois** quand vous calculez le score de ces cartes. Un *Épicier*, par exemple, ne rapporte de l'or que pour la nourriture de votre propre village.



Certains effets de cartes se rapportent spécifiquement aux symboles *Or* et non aux symboles Argent. Par exemple, le *Sculpteur* peut vous faire gagner de l'or grâce au symbole *Or* du Charpentier, mais pas grâce au symbole Argent de l'Abatteur.

Les symboles *Nourriture*, *Maison* et *Or* des villageois qui ont été recouverts par d'autres villageois ne doivent pas être pris en compte lorsque vous calculez ce que vous rapportent les symboles Argent. Notez tout de même que les *symboles Famille* et les cadenas qui apparaissent en haut des cartes sont pris en compte dans tous les cas, même s'ils sont pas au bout d'une chaîne.

Certaines cartes vous indiquent que vous gagnez la valeur en *or imprimée* sur un villageois. Vous ne devez pas prendre en compte les pièces **posées** sur le villageois lors de votre calcul. Par exemple, un *Sculpteur* ne vous fera jamais gagner plus de 9 Or pour un *Charretier*, même s'il y a des pièces posées sur la carte.

FIN DU JEU

La partie se termine après la résolution de la 2^e phase Marché. Le joueur qui a le plus d'or dans son *trésor* est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de villageois parmi les *ex-aequo* qui l'emporte.



EXEMPLE DE 2^E PHASE MARCHÉ AVEC DÉCOMPTE DE L'ARGENT



Amélie a 2 Épiceries. Chacun d'eux lui rapporte 3 Or pour chaque symbole Nourriture dans son village, soit 9 Or chacun. On y ajoute les 4 du symbole Or imprimés sur le Tonnellier, ce qui fait un total de $9+9+4=22$ Or qu'Amélie reçoit de la banque. Enfin, elle retire les pièces de son Menuisier pour les mettre dans son trésor.

Il ne lui reste plus qu'à compter son trésor et espérer être plus riche que ses adversaires. Si c'est le cas, elle remporte la partie.

Vous n'aurez pas toujours le villageois que vous voulez et devrez parfois vendre du vin sans bouteille ou de l'or sans écrin. Mais gardez l'esprit ouvert et tout ira bien : plutôt que de rester bloqué avec des villageois oisifs, envoyez-les couper du bois ou que sais-je, et recrutez les nouveaux arrivants qui vous intéressent.



MODE SOLO

Jadis, le pays était gouverné par la famille royale d'une main de fer. Il n'en reste que la Comtesse. Aujourd'hui, forte de sa richesse et de son armée, elle entend bien retrouver la gloire d'antan en se faisant couronner Reine et en imposant sa volonté aux villageois. Certes, elle n'a ni le soutien du peuple, ni aucune compétence économique, mais elle le masque par l'usage de la corruption, de la ruse et de la violence.

Le mode Solo vous permet de jouer tout seul. Il fait appel à deux paquets de cartes Événement et quelques ajustements de règle qui simulent votre duel avec la Comtesse. Vous contrôlez quels villageois vont dans votre village ou le sien, mais devez aussi faire face à de terribles événements qui vont vous forcer à vous adapter.

MISE EN PLACE

Faites une mise en place pour deux joueurs avec les ajustements suivants :

1. Retirez toutes les cartes de la famille "Spécial".
2. Chaque pioche de cartes de la *route* comporte 5 cartes.
3. Placez le Bouffon à côté de votre *Place du Village*.
4. Mélangez séparément les cartes Événement Été et Hiver et formez deux paquets face cachée. Révélez la première carte du paquet Été et placez-la à côté de la route : **ce sera l'Événement de la première manche.**
5. Remplacez un joueur par la *Comtesse* :
 - la carte Comtesse est la première carte du *village* de la Comtesse (elle remplace les Compagnons). Placez-la côté "4 Or" visible.
 - la *Comtesse* commence la partie avec 1 *Or* dans son *trésor*.
 - la *Comtesse* n'a pas de main de cartes.



**VILLAGE DE LA
COMTESSE**

1

**TRÉSOR DE LA
COMTESSE**

RÈGLES DU MODE SOLO

Le mode Solo se joue avec les règles 2 joueurs, mais dans la mesure où il n'y a qu'un seul joueur, appliquez les changements suivants aux phases de jeu :

PHASE RECRUTEMENT

Lorsque vous recrutez un villageois de la *route*, ne complétez pas immédiatement la route. Choisissez d'abord un villageois pour la Comtesse et place-le **directement** dans son village, sans attendre la phase Placement. Ensuite, complétez la route.

Les villageois placés chez la Comtesse ignorent les règles de *chaînes de production* et sont tous placés **séparément**.

La Comtesse **ignore** le système de **cadenas** lorsque des villageois sont placés dans son village. En revanche, si vous utilisez l'un de ses villageois comme clé pour l'un des vôtres, vous devez lui payer 2 or, comme si elle était un autre joueur.

Résolvez la *Fin de la phase Recrutement* comme pour une partie à 2 joueurs, sauf que la Comtesse ne place pas d'or sur un villageois de la *route*. Si la Comtesse obtient un villageois sur lequel vous avez posé de l'or à la fin d'une phase Recrutement, elle place cet or dans son *trésor*. Jouez ensuite la phase Placement seul puisque la Comtesse n'en a pas besoin.

PHASE ÉVÉNEMENT

La phase Événement suit la phase Placement. Procédez comme suit :

1. Résolvez toutes les cartes Événement face visible. Appliquez les effets indiqués sur les cartes. Vous pouvez les résoudre **dans l'ordre de votre choix**. Défaussez ensuite tout Événement résolu. Certains Événements sont résolus lors d'une autre phase mais sont également **défaussés** lors de cette phase (après avoir été résolus).

2. Lorsque tous les Événements visibles ont été résolus et défaussés, la Comtesse prend la première carte de la *réserve* et la place directement dans son *village* (en continuant d'ignorer les règles de *chaînes de production* et de *cadenas*).

De nouvelles cartes Événement sont alors révélées pour la manche suivante, en fonction de la valeur en or du villageois reçu par la Comtesse. Si le villageois a un symbole Or, prenez sa valeur comme référence, si le villageois a un symbole Argent, calculez sa valeur en or à cet instant.

Puis révélez des cartes Événement :

- si le villageois a une valeur de 10 Or ou plus, révélez 1 carte Événement.
- si le villageois a une valeur de 1 à 9 Or, révélez 2 cartes Événement.
- si le villageois a une valeur de 0 Or, révélez 3 cartes Événement.

Par exemple, si la villageois est un Muletier et que la Comtesse a 6 symboles Minéral dans son village, alors le Muletier vaut 9, vous devez révéler 2 Événements.

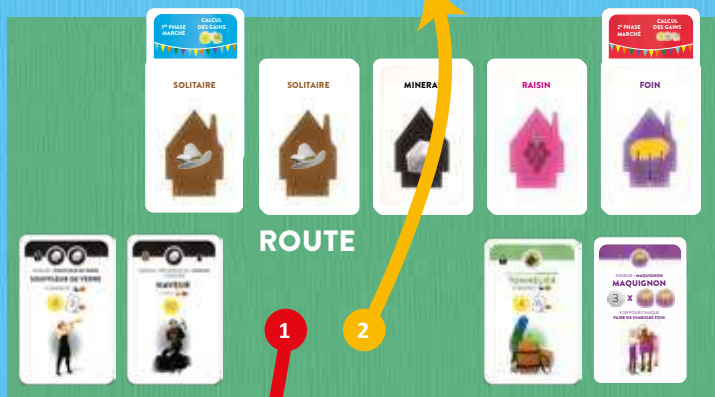


EXEMPLE DE PHASE RECRUTEMENT EN MODE SOLO

VILLAGE DE LA COMTESSE



Mathieu recrute un villageois, puis en place aussitôt un autre de la route dans le village de la Comtesse. Ensuite, ces villageois sont remplacés par deux cartes de la pioche de gauche. Mathieu a 1 symbole Nourriture, donc il faudra faire cette manœuvre trois fois.



VILLAGE DE MATHIEU

EXEMPLE DE FIN DE PHASE ÉVÉNEMENT



La Comtesse pioche un Caveur à la fin de la phase Événement. Il vaut 8 Or, donc on révèle 2 nouveaux Événements.

PASSER DE L'ÉTÉ À L'HIVER

Lorsque vous révélez de nouveaux Événements, prenez-les depuis la pioche *Été* jusqu'à ce que la 1^{re} phase Marché soit résolue, puis passez à la pioche *Hiver* ensuite.

LE BOUFFON

Le Bouffon est votre allié : vous pouvez le jouer à tout moment. Il vous permet de défausser immédiatement un *Événement*. Toutefois, vous ne pouvez pas défausser un *Événement* déjà résolu, ou en cours de résolution (par exemple, si vous voulez annuler *Conscription*, vous ne pouvez pas attendre de voir quelle carte récupère la Comtesse pour le faire). Le Bouffon est défaussé après utilisation, vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une seule fois par partie. Il n'est pas dans votre main, et ne peut donc être échangé contre un *villageois commun*.

PHASES MARCHÉ

La Comtesse gagne de l'or comme un joueur normal à chaque phase Marché (elle gagne de l'or pour ses symboles Argent à la 2^e phase). N'oubliez pas d'ajouter l'or de son trésor au score final.

DERNIÈRE MANCHE

Lors de la dernière phase Événement (après le déclenchement de la 2^e phase Marché mais avant sa résolution), la Comtesse ne prend pas de carte de la réserve.

REMPORTER LA PARTIE

Vous gagnez la partie si vous avez plus d'or que la Comtesse dans votre trésor à la fin de la partie.

MODE DÉBUTANT

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser ces ajustements :

1. Ne révélez qu'un seul Événement par manche, quel que soit le villageois récupéré par la Comtesse en phase Événement.
2. Retournez la carte de la Comtesse du côté où elle n'a pas d'Or.
3. Retirez la carte Événement "C'était toi !" du paquet Hiver.

MODE DIFFICILE

Pour corser le duel contre la Comtesse, utilisez ces ajustements :

1. Révélez 2 Événements au début de la partie (au lieu d'un seul).
2. Retirez le Bouffon de la partie.
3. La Comtesse commence avec 10 Or, et non 1.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DU MODE SOLO

Vous en savez assez pour commencer votre première partie Solo. Référez-vous aux règles suivantes pour des précisions en cours de jeu.

PÉNURIE D'ÉVÉNEMENTS

Si vous épuisez un paquet d'Événements (Été ou Hiver), mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

La plupart des Événements sont résolus lors d'une phase spécifique, précisée en **gras** sur la carte. Ces Événements sont résolus lors de la phase correspondante de la prochaine manche. Ainsi, les Événements résolus lors de la phase Événement ne sont résolus que lors de la phase Événement de la manche suivante. Si vous révélez un tel Événement au début du jeu, il s'applique dès la première manche.

ÉVÉNEMENTS DE LA ROUTE

Certains Événements permettent à la Comtesse de prendre un villageois de la *route*. Si c'est un villageois visible, remplacez-le par un villageois de la pioche la plus à gauche comme d'habitude. Les cartes acquises pendant une phase Événement peuvent déclencher une phase Marché (voire la fin de la partie !).

VILLAGEOIS DU SOMMET

Certains Événements mentionnent des villageois du bout d'une chaîne. On désigne par là un villageois qui n'est recouvert d'aucune autre carte, même s'il est tout seul dans sa chaîne (comme un villageois *Solitaire* par exemple).

VILLAGEOIS AVEC PIÈCES

Si la Comtesse vous vole un villageois, elle ne vole pas les éventuelles pièces posées dessus : placez ces pièces dans **votre** trésor.

COMPAGNONS

Les Compagnons ne peuvent pas être retirés de votre *village* par un Événement.

PÉNURIE D'OR

La plupart des Événements vont vous demander de payer soit la *banque*, soit la *Comtesse*. Si vous ne pouvez pas tout payer, payez ce que vous pouvez. Si vous n'avez plus d'Or, ne payez rien.

PRÉCISIONS

Apprenti : l'apprenti peut prendre la place de n'importe quel villageois d'une chaîne de production, dans n'importe quel village, pourvu que ce villageois soit déjà recouvert d'une carte. Il peut être joué dans votre *village* ou dans celui des autres. La carte qu'il remplace doit immédiatement être placée dans votre *village* en respectant les règles de placement. L'apprenti ne compte que pour **une** carte dans votre Limite de placement. L'apprenti ne peut pas être utilisé pour voler des Compagnons (voir p.17) mais il **peut** être utilisé **sur vos propres Compagnons** si ceux-ci ont été recouverts d'une carte. Si vous faites cela, vous choisissez de quel côté vous remettez vos Compagnons en jeu.

Moine : le Moine peut être utilisé comme n'importe quel villageois dans une de vos *chaînes de production*, pourvu qu'il soit aussitôt recouvert d'une carte. Il doit donc toujours être placé en même temps qu'un autre villageois : le moine remplit le rôle de l'échelon manquant, et l'autre villageois est placé par-dessus. La *chaîne de production* dans laquelle vous le placez doit être construite dans l'ordre. Vous pouvez utiliser 2 Moines dans la même chaîne.

Apprentis et Moines : ils n'agissent **pas** comme la carte qu'ils remplacent – considérez-les comme des villageois sans symbole, sauf leur symbole *Famille (Spécial)*. Leur but est d'être placés sous les autres villageois. Le prochain villageois de la chaîne de production doit toujours recouvrir l'*Apprenti* ou le *Moine*. Si un *Apprenti* ou un *Moine* se retrouve au bout d'une chaîne de production, alors il retourne dans la main du propriétaire du village où il se trouvait.

Si un *Apprenti* ou un *Moine* forme la **carte de départ** d'une chaîne de production, il peut accueillir jusqu'à 2 cartes de la même famille (formant deux chaînes).

Ferblantier : le Ferblantier peut déverrouiller plusieurs cartes même si elles ne font pas appel à la même clé, et ce quelles que soient les clés présentes chez vous ou les autres joueurs. Tous les cadenas peuvent être ouverts gratuitement si le Ferblantier est joué lors de la même phase Placement que les cartes déverrouillées. Vous pouvez décider que certains cadenas seront ouverts gratuitement et que d'autres non (par exemple si cela vous permet de placer des pièces de la banque sur vos propres villageois).

Agent : l'Agent vous fait gagner autant d'or que la valeur en pièces posées sur l'un de vos villageois. Vous choisissez lequel.

Colporteur : le Colporteur vous rapporte 3 Or par paire de symboles Or, et non par groupe de 2 pièces d'or. Si par exemple vous disposez uniquement de 2 Orfèvres, chacun marqué d'un symbole Or valant 20 pièces, un Colporteur ne vous rapportera que 3 Or (et non 20 !).

Sculpteur : le Sculpteur, en revanche, vous fait gagner autant d'or que la valeur totale des symboles Or de vos cartes vertes (Bois). Si vous avez 1 Charretier (9) et un Tonnelier (4), vous gagnez donc 13 Or.

Abatteur, Maquignon, Muletier, Prêtre : lorsque vous calculez ce qu'ils vous rapportent, intégrez leurs propres symboles *Famille* dans le calcul. Certains villageois ont plusieurs symboles *Famille*, ce qui les rend encore plus intéressants avec ces villageois.

Auteur, Illustrateur, Direction artistique : Haakon Hoel Gaarder

Développement et Publication : David J Clarke

Édition française : Gigamic

Traduction : Antoine Prono

Relectures additionnelles : MeepleRules.fr

Remerciements : Ida Marie Bjørknes, Carly Coussens, Matthew Dunstan, Stuart Garside, Caezar Al-Jassar, David Digby, David Ellis, David Barnett, Paul Bates, Dan Marnie, James Colmer, Adnan Choudhury, Sharmin Choudhury, Sam Julian.



© 2019 Sinister Fish Games LTD
Tous droits réservés
www.sinisterfish.com



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 09-2019

Adaptation & distribution
françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com

RÉSUMÉ DE LA MANCHE

PHASE RECRUTEMENT

Les joueurs recrutent des villageois un par un, à tour de rôle, jusqu'à atteindre leur *Capacité de recrutement* (2 +1 par Nourriture, max.5). Vous **devez** recruter autant de villageois que votre capacité de recrutement.

PHASE PLACEMENT

Chaque joueur fait **toutes** ses actions de Placement avant de passer la main :

- Placez des villageois dans votre village, jusqu'à votre *Limite de placement* (2+1 pour chaque Maison, max.5). Vous **pouvez** placer moins de villageois que votre Limite. Les cadenas doivent être déverrouillés (voir p.15).
- Remettez des villageois de votre main sur les pioches de la *route* pour placer autant de villageois communs en échange (max. 3).
- Jouez des villageois spéciaux. Ceux qui sont défaussés ne comptent pas dans votre *Limite de placement*.

À la fin de la *phase Placement*, le joueur situé à gauche du *Premier joueur* devient le nouveau premier joueur.

PHASES MARCHÉ

Lorsqu'une phase Marché est déclenchée, elle est résolue juste après la phase Placement :

- Lorsque les deux premières pioches de la route sont épuisées, la *1^{re} phase Marché* survient. L'*or* de chaque *village* (imprimé ou posé sous forme de pièce) est décompté. L'*argent* n'est pas décompté.
- Lorsque toutes les pioches de la route sont épuisées, la *2^e phase Marché* survient. L'*or* et l'*argent* de chaque village sont décomptés.

FAMILLES



Bois, Foin, Minerai : tous les villageois de ces familles font partie de chaînes de production qui partent de *villageois communs*. Ils représentent presque la moitié des villageois du jeu.
Astuce : concentrez-vous sur une seule famille.



Raisin, Laine, Cuir : il n'y a que quelques villageois dans chacune de ces familles, et leurs chaînes de production partent de villageois de la route, et non de villageois communs.
N'oubliez pas : Les familles Laine et Cuir sont écartées du jeu lors de parties à moins de 4 joueurs.

Astuce : une fois que vous avez commencé à en piocher, piochez les suivants face cachée.



Céréales : les chaînes de production de ces villageois partent des Compagnons. Souvenez-vous que les Compagnons ne peuvent accueillir que deux villageois !
Astuce : toutes ces cartes fournissent de la nourriture.



Solitaire : ces villageois ne forment pas de chaînes de production, et peuvent être placés seuls.



Spécial : ces villageois ont des règles spéciales. Ceux que vous devez défausser ne comptent pas.
Astuce : si vous ne savez pas quoi recruter, un villageois spécial est souvent un bon choix par défaut.