



GARDIEN DES CLÉS

VICOMTES 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
RELECTURES – ARNYANKA / PIXIE GAMES


COPYRIGHT 2022 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION


Dans *Vicomtes du Royaume de l'Ouest : Gardien des Clés*, les tensions continuent à monter au sein de la cour du roi. Certains choisissent de comploter secrètement, en forgeant des alliances avec des fonctionnaires qui partagent leurs idées. D'autres cherchent des trésors et des secrets cachés dans les murs du château. Resterez-vous loyal jusqu'à la fin ou prendrez-vous l'avenir en main ?

MATÉRIEL




10 Cartes
Villageois Héros
(avec une )




12 Cartes
Villageois de Départ
(avec une )

4 Plateaux de Joueur



20 Cartes
Villageois Neutre
(avec une )



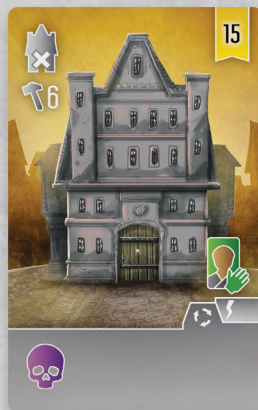
5 Manuscrits
(avec une )



3 Bâtiments Publics



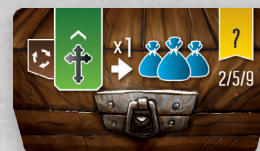
5 Cartes Joueur



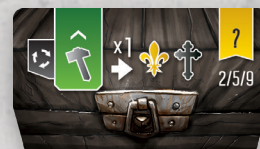
3 Cartes
Bâtiment Public



1 Carte Planification
Pour le Mode Solo



18 Tuiles Coffre



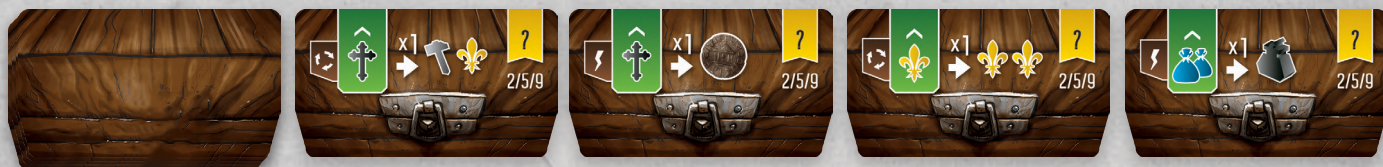
3 Tuiles Coffre IA
Pour le Mode Solo



MISE EN PLACE

Mettez en place *Vicomtes du Royaume de l'Ouest* comme décrit dans les règles de base avec les changements suivants :

1. Mélangez les nouvelles cartes Villageois Héros, Villageois Neutre et Joueur dans leur pile respective.
2. Mélangez les 5 nouveaux Manuscrits avec ceux du jeu de base. Chaque pile aura 1 Manuscrit supplémentaire.
3. Placez les 3 Bâtiments Publics avec leur carte correspondante, face visible, près du Plateau Principal.
4. Remplacez les Plateaux de Joueur originaux par les nouveaux.
5. Chaque joueur remplace les cartes Compagnon, Prêteuse sur Gage et Négociant de sa pioche Villageois de Départ par les nouvelles.
6. Mélangez les 18 tuiles Coffre et formez une pile face cachée près du Plateau Principal. Tirez les 4 premières tuiles Coffre et placez-les face visible en ligne à la suite de la pioche.



7. Quand chaque joueur a sélectionné sa paire de cartes Villageois Héros/Joueur, mélangez toutes les cartes Villageois Héros restantes (*y compris celle qui n'a pas été choisie*) et formez une pioche face cachée près du Plateau Principal. Tirez les 3 premières cartes Héros Villageois et placez-les en ligne face visible à la suite de la pioche.



CARTES VILLAGEOIS HÉROS



Ce nouvel effet permet aux joueurs de prendre en main 1 des 3 cartes Villageois Héros visibles. Cette action est toujours gratuite (*elle ne nécessite pas d'argent*). Ceci n'est pas considéré comme un recrutement et ne déclenche donc aucune capacité liée au recrutement. Chaque carte Villageois Héros ainsi collectée est remplacée immédiatement par la carte supérieure de la pioche Villageois Héros.



Certaines nouvelles cartes Villageois Héros possèdent cet effet. Quand une carte avec ce symbole sort d'un Plateau de Jeu, elle est entièrement retirée de la partie, mais elle permet de réaliser tous les autres effets de sortie inscrits sur cette carte. Par exemple, quand la carte Girard est retirée du jeu, elle permet à son propriétaire de gagner une nouvelle carte Villageois Héros et 2 Pièces.



Scarlette est une des nouvelles cartes Villageois Héros. Quand elle est jouée, elle permet immédiatement au joueur qui la pose de transcrire un Manuscrit. Ceci se produit avant le déplacement du Vicomte. Transcrire un Manuscrit de cette manière suit toutes les règles normales (*comme si c'était une action principale*).

CARTES JOUEUR

Ces nouvelles cartes Joueur offrent plus de variété lors de la mise en place. Sur ces cartes, les emplacements de départ des Vicomtes se trouvent tous sur le chemin intérieur du Plateau Principal. Par exemple, 3.5 se trouve sur le chemin intérieur du segment du Plateau Principal qui contient les valeurs 3 et 4.

La carte Villageois Héros et la tuile Coffre gagnées grâce aux cartes Joueur 1.5 et 3.5 sont choisies parmi les options visibles à la fin de la mise en place.

Les 3 cartes à défausser (*carte Joueur 7.5*) sont choisies par ce joueur et placées dans sa défausse avant de mélanger sa pioche de départ.



BÂTIMENTS PUBLICS

Ces Bâtiments Publics sont disponibles lors de l'action principale Construire un Bâtiment. Pour construire un Bâtiment Public, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Il doit avoir son Vicomte sur un Emplacement de Construction qui contient déjà un de ses Bâtiments du même type que le Bâtiment Public qu'il souhaite construire.
2. Il paye le coût indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte du Bâtiment Public choisie, en suivant les mêmes règles que pour la construction d'un Bâtiment standard.
3. Il retire son Bâtiment du Plateau Principal et le remet sur son Plateau de Joueur (*sur n'importe quelle case de ce type libre*). Il place le Bâtiment Public sur l'emplacement ainsi libéré. Cela ne réactive pas les récompenses des Emplacements et des Liens de Construction. Le Bâtiment récupéré pourra être reconstruit lors de manches ultérieures.
4. Il prend la carte Bâtiment Public correspondante, la place à côté de son Plateau de Joueur et résout son effet immédiat (*celui indiqué à droite de la carte*).



Un joueur ne peut pas construire un Bâtiment Public grâce à un effet qui lui permet de construire un Bâtiment gratuitement. Un joueur peut construire plusieurs Bâtiments Publics, mais chaque Bâtiment Public ne peut être construit qu'une seule fois.

Une fois construits, les Bâtiments Publics fournissent à leur propriétaire une capacité permanente :

Comptoir Public - Chaque fois que ce joueur gagne ou détruit une carte Villageois Héros, il peut retourner 1 Dette ou 1 Acte de Propriété.

Maison des Corporations Publique - Ce joueur a une Icône Criminel permanente. Cette icône est toujours active, y compris pour les actions principales, le placement des Criminels sur son Plateau de Joueur, les résolutions de Collisions et les Mélanges.

Atelier Public - À chaque résolution de Collision (*de n'importe quel joueur*), ce joueur peut choisir d'ignorer 1 Icône Criminel de son Plateau de Joueur et de tirer la 1^{ère} carte de sa pioche pour la mettre dans sa main.

TUILES COFFRE

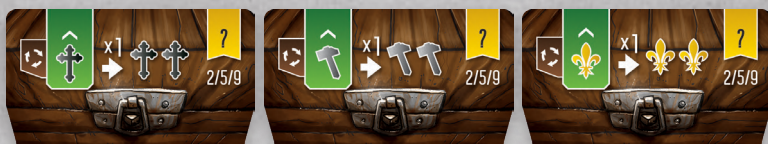


Ce nouvel effet permet aux joueurs de gagner 1 des 4 tuiles Coffre visibles. Lorsqu'un joueur gagne une tuile Coffre, il doit la placer en dessous d'une des 3 cases de carte de son Plateau de Joueur. S'il le souhaite, le joueur peut défausser une tuile Coffre précédemment acquise pour faire de la place à une nouvelle tuile (mais une tuile Coffre placée précédemment ne peut pas être déplacée). Les tuiles Coffre défaussées de cette manière sont entièrement retirées de la partie. Lorsqu'une tuile Coffre est collectée, elle est immédiatement remplacée par la tuile supérieure de la pioche Coffres.

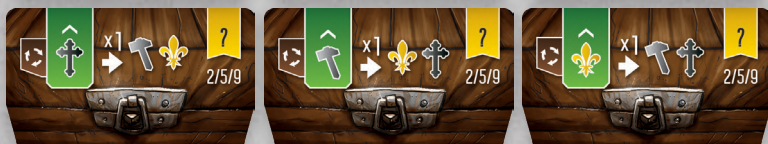
Une fois collectées, les tuiles Coffre offrent de nouveaux avantages ou récompenses lorsque des cartes particulières sont déplacées dans les cases au-dessus d'elles. Cela se produit uniquement quand une carte est jouée sur la 1^{ère} case ou glissée vers la 2^e ou 3^e case lors de la gestion des cartes. En d'autres termes, ces tuiles Coffre ne sont pas activées après le déplacement de cartes suite à l'effet d'un réarrangement.

Par exemple, ce joueur vient de placer un Arnaqueur sur la 1^{ère} case. Comme celui-ci possède au moins 1 Icône Criminelle, il gagne immédiatement 1 Encrier. Plus tard dans la partie, quand son Arnaqueur se déplacera sur la 3^e case, il traitera son unique Icône Bâtitteur comme s'il en avait 2.

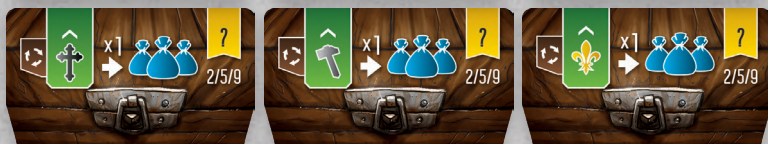




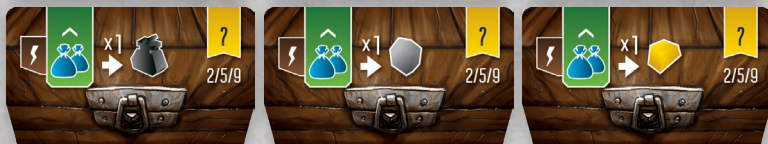
Ces Coffres peuvent traiter une seule Icône Clergé, Bâtitseur ou Noble (*pas Criminel*) de la carte dans leur zone comme 2 Icônes du même type.



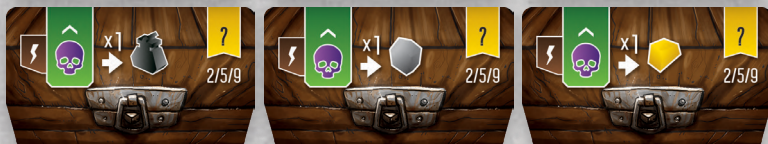
Ces Coffres peuvent traiter une seule Icône Clergé, Bâtitseur ou Noble (*pas Criminel*) de la carte dans leur zone comme 2 autres Icônes.



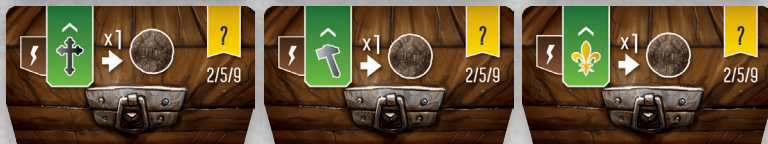
Ces Coffres peuvent traiter une seule Icône Clergé, Bâtitseur ou Noble (*pas Criminel*) de la carte dans leur zone comme 3 icônes Marchand.



Ces Coffres rapportent 1 Encrier, 1 Pierre ou 1 Or quand une carte qui entre dans leur zone possède au moins 2 Icônes Marchand (*pas Criminel*).



Ces Coffres rapportent 1 Encrier, 1 Pierre ou 1 Or quand la carte qui entre dans leur zone possède au moins 1 Icône Criminel.



Ces Coffres rapportent 1 Pièce quand la carte qui entre dans leur zone possède au moins 1 Icône Clergé, Bâtitseur ou Noble (*pas Criminel*).

Les tuiles Coffre ne sont concernées que par les Icônes imprimées sur les cartes présentes dans leur zone (*pas les Icônes générées par les capacités des cartes*). Chaque Icône ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours d'une action principale. L'utilisation des tuiles Coffre pour convertir des Icônes est toujours facultative.

CALCUL DES SCORES

En plus des PV du jeu de base, les joueurs marquent les PV indiqués sur les cartes de leurs Bâtiments Publics et sur les tuiles Coffre qu'ils ont collectées (2, 5 ou 9 PV pour 1, 2 ou 3 tuiles Coffre).

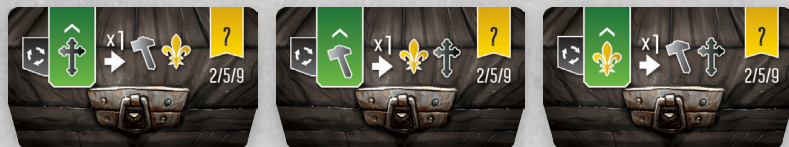
MODE SOLO

Sauf indication contraire ci-dessous, toutes les règles du mode Solo restent inchangées. Il y a quelques règles supplémentaires pour gérer la façon dont l'IA interagit avec les cartes Villageois Héros et les tuiles Coffre. Lors de la mise en place, mélangez la nouvelle carte Planification de Départ avec celles du jeu de base. Mélangez les 3 tuiles Coffre IA et placez-en une, face cachée, en dessous de chaque zone de carte du Plateau IA.

Quand la nouvelle carte Planification est révélée, retirez les 2 cartes Villageois Héros et les 2 tuiles Coffre visibles les plus à droite. Faites glisser la carte et les tuiles restantes vers la droite et complétez les emplacements vides avec de nouvelles cartes et tuiles de leur pioche respective. De cette façon, l'IA ciblera toujours les plus anciennes en premier. Déplacez également les cartes Villageois Héros et tuiles Coffre de gauche à droite lorsque le joueur en récupère une.

Ensuite, l'IA déplace son Vicomte d'une case sur le Plateau Principal. Enfin, la ligne du bas offre 3 options : retourner une tuile Coffre IA, effectuer l'Objectif Principal de l'IA ou prendre 1 Dette et retourner 1 Acte de Propriété acquis.

La première fois que l'IA révèle cette carte Planification, elle retourne la tuile Coffre IA en dessous de la 1^{ère} case de carte de son Plateau IA. La deuxième fois, elle retourne la 2^e tuile Coffre et la troisième fois, elle retourne la 3^e tuile. Quand les 3 tuiles Coffre IA ont été retournées, elle ne pourra plus effectuer cette action.



Ces Coffres peuvent traiter une seule Icône Clergé, Bâtitseur ou Noble de la carte dans leur zone comme 2 autres Icônes.

L'IA choisira toujours de convertir les Icônes si cela est bénéfique pour son action. En fin de partie, l'IA marque 2, 5 ou 9 PV grâce à ses tuiles Coffre retournées.

L'IA peut construire des Bâtiments Publics à la fois pour marquer des PV en fin de partie et pour leurs effets en cours de jeu. Pour l'effet de l'Atelier Public, l'IA ignore toujours une Icône Criminel, mais elle ne tire jamais de carte. Elle donne la priorité à la construction de Bâtiments Publics plutôt qu'aux siens. Lorsqu'elle récupère un de ses Bâtiments, elle le remet sur la case du type correspondant disponible la plus à droite de son Plateau IA.

