

PORTES DORÉES

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 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

INTRODUCTION

Dans *Vicomtes du Royaume de l'Ouest : Portes Dorées*, une foule est venue de tous bords pour admirer la splendeur de notre grande cité. Si la majorité des nouveaux arrivants sont des commerçants ou des ouvriers désireux de s'installer, d'autres semblent être un peu plus sournois. Pouvons-nous faire confiance à ceux qui attaquèrent jadis nos murs ? Veulent-ils vraiment la paix à présent ? Le roi a transmis ses ordres, mais c'est à nous de décider qui peut rester et qui ferait mieux de partir.

MATÉRIEL



5 Cartes
Villageois Héros
(avec un 🏰)



28 Cartes
Villageois Neutre
(avec un 🏰)



24 Cartes
Envahisseur



24 Cartes
Ordre du Roi



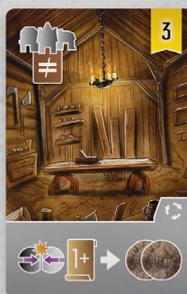
1 Carte Référence IA
Pour le Mode Solo



5 Manuscrits
(avec un 🏰)



4 Plateaux Manuscrits



6 Cartes
Bâtisseur
Diversifié



6 Cartes
Bâtisseur
Spécialisé



6 Cartes
Maître du
Château

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 et Villageois Neutre dans leur pile respective.
2. Mélangez les 5 nouveaux Manuscrits avec ceux du jeu de base. Chaque pile aura 1 Manuscrit supplémentaire.
3. Laissez la carte Maître du Château originale dans la boîte. Mélangez les 6 nouvelles cartes Maître du Château, révélez-en 1 face visible près du Plateau Principal et remettez les autres dans la boîte. Cette carte fonctionne comme la carte originale, mais fait varier les capacités disponibles pour le joueur qui la détient.
4. Mélangez les cartes Bâtisseur Diversifié et Bâtisseur Spécialisé séparément. Révélez-en 1 de chaque face visible près du Plateau Principal. Remettez les autres dans la boîte.
5. Mélangez toutes les cartes Envahisseur et placez-les en une pile face cachée près du Plateau Principal. Tirez les 3 premières cartes Envahisseur et placez-les en ligne face visible à la suite de la pioche.



6. Placez toutes les cartes Ordre du Roi en une pile face visible près du Plateau Principal.
7. Avant que chaque joueur ne choisisse sa paire de cartes Villageois Héros/Joueur, distribuez au hasard un Plateau Manuscrits à chacun. Il doit être placé face visible à côté de son Plateau de Joueur. Comme l'indique le Manuscrit imprimé sur ces Plateaux Manuscrits, chaque joueur ajoute aussi dans sa pioche de départ une carte Ordre du Roi. Durant la mise en place, un joueur ne peut pas détruire sa carte Ordre du Roi de départ grâce à un effet inscrit sur sa carte Joueur.

PLATEAUX MANUSCRIT

À la mise en place, chaque joueur reçoit un Plateau Manuscrits. Il s'agit d'un endroit où les joueurs peuvent ranger leurs Manuscrits durant la partie. Ces Plateaux Manuscrits octroient à chaque joueur un Manuscrit de départ et de nouvelles capacités à débloquent. Lorsqu'un joueur transcrit un Manuscrit, il doit le placer dans la colonne qui correspond à sa couleur de ruban.

Dès qu'un joueur a au moins 1 Manuscrit dans une colonne, il débloquent la capacité associée. La première colonne est déjà débloquentée, puisque tous les joueurs commencent avec un Manuscrit à cet endroit.



Colonne 1 : chaque fois que le joueur a l'opportunité de recruter une carte Villageois (*par n'importe quel moyen*), il peut, à la place, gagner une carte Ordre du Roi. À moins que le joueur n'ait un recrutement gratuit, gagner une carte Ordre du Roi de cette façon coûte toujours 3 Pièces. Choisir de gagner une carte Ordre du Roi par ce biais permet aussi de bénéficier des éventuelles capacités liées à un recrutement. Si la pioche Ordres du Roi est épuisée, cet effet est ignoré.

Colonne 2 : le joueur peut dépenser 1 ressource à la place de 1 Pièce.

Colonne 3 : le joueur peut dépenser 2 Pièces pour tirer la 1^{ère} carte de sa pioche et la mettre dans sa main.

Colonne 4 : le joueur peut dépenser 3 ressources pour Réarranger les cartes de son Plateau de Joueur.

Un joueur peut utiliser ces capacités à n'importe quel moment de son tour, un nombre illimité de fois et dans n'importe quelle combinaison.

Par exemple, si un joueur a déverrouillé les 2^e et 3^e colonnes, il peut dépenser 2 ressources pour tirer la 1^{ère} carte de sa pioche et la mettre dans sa main avant de choisir la carte à jouer sur son Plateau de Joueur. Si la 4^e colonne est déverrouillée, il peut dépenser 3 ressources pour réorganiser ses cartes avant de les déplacer vers la droite.

Ce Manuscrit peut prendre n'importe quelle couleur de ruban. Toutefois, le choix de sa couleur doit être fait immédiatement après sa transcription. Le joueur qui transcrit ce Manuscrit doit le placer dans la colonne correspondant à la couleur de ruban qu'il a choisie. Une fois qu'il a été placé, il ne peut pas être déplacé dans une autre colonne.



ORDRES DU ROI & ENVAHISSEURS

Les Ordres du Roi sont un nouveau type de cartes que les joueurs peuvent ajouter à leur pioche. Chaque fois qu'un joueur gagne une carte Ordre du Roi, il doit la placer dans sa défausse et il peut, s'il le souhaite, défausser en plus une carte de sa main ou de sa pioche. Les Ordres du Roi offrent aux joueurs 2 options qui dépendent de la manière dont ils décident d'interagir avec les nouvelles cartes Envahisseur.

1 Accueillir un Envahisseur

Pour accueillir un Envahisseur, un joueur doit jouer une carte Ordre du Roi sur son Plateau de Joueur, comme il le ferait avec n'importe quelle autre carte. **Quand cette carte sort de son Plateau de Joueur, elle est remise dans la pioche Ordres du Roi** et le joueur doit alors prendre une des 3 cartes Envahisseur visibles et l'ajouter gratuitement à sa défausse. Ceci n'est pas considéré comme un recrutement et ne déclenche donc aucune capacité liée au recrutement. Les Envahisseurs accueillis font partie de la pioche d'un joueur et peuvent être joués sur son Plateau de Joueur comme n'importe quelle autre carte. En fin de partie, les joueurs marquent des PV pour chaque Envahisseur de leur pioche, en fonction des conditions de score spécifiques de chaque carte.



2 Repousser un Envahisseur

Pour repousser un Envahisseur, un joueur doit détruire une carte Ordre du Roi de sa main, en utilisant la capacité « détruire une carte » d'un autre effet. **Quand il détruit une carte Ordre du Roi, il la remet dans la pioche Ordres du Roi**. Il gagne 3 Pièces et choisit 1 des 3 cartes Envahisseur visibles qu'il retire du jeu en résolvant immédiatement tous les effets indiqués en haut à droite de la carte choisie. Cela inclut souvent le gain de Corruption ou de Dettes.

Chaque fois qu'une carte Envahisseur est retirée, elle est immédiatement remplacée par la 1^{ère} carte de la pioche Envahisseurs. Les cartes Envahisseur sont limitées. Si la pioche est épuisée, ne mélangez pas la défausse.

BONUS DES CARTES BÂTISSEUR

À la mise en place, 1 carte Bâtitseur Diversifié et 1 carte Bâtitseur Spécialisé sont placées face visible près du Plateau Principal. Il s'agit de nouvelles cartes bonus pour lesquelles les joueurs peuvent s'affronter (*comme les cartes Bonus Clergé*). Le 1^{er} joueur qui construit 3 Bâtiments différents (1 Comptoir, 1 Maison des Corporations et 1 Atelier) gagne immédiatement et définitivement la carte Bâtitseur Diversifié. Le 1^{er} joueur qui construit 3 Bâtiments d'un même type gagne immédiatement et définitivement la carte Bâtitseur Spécialisé. Chacune de ces cartes offre une capacité permanente au joueur qui la détient. Un joueur peut tout à fait gagner les 2 cartes.



À chaque Collision (*de n'importe quel joueur*), le joueur qui détient cette carte gagne 2 Pièces s'il a au moins 1 carte Ordre du Roi sur son Plateau de Joueur.



À chaque Collision (*de n'importe quel joueur*), le joueur qui détient cette carte peut retourner 1 Dette ou 1 Acte de Propriété s'il a au moins 1 carte Ordre du Roi sur son Plateau de Joueur.



Le joueur qui détient cette carte peut agir comme s'il avait 2 Icônes Marchand supplémentaires quand il a au moins 1 carte Ordre du Roi sur son Plateau de Joueur.



À chaque Collision (*de n'importe quel joueur*), le joueur qui détient cette carte gagne 1 Recrutement gratuit s'il a au moins 1 carte Envahisseur sur son Plateau de Joueur.



Le joueur qui détient cette carte peut déplacer son Vicomte d'une case supplémentaire quand il a au moins 1 carte Envahisseur sur son Plateau de Joueur.



La limite de main du joueur qui détient cette carte est augmentée de 1 carte quand il a au moins 1 carte Envahisseur sur son Plateau de Joueur.



Le joueur qui détient cette carte gagne 1 Pièce à chaque fois qu'il gagne une carte Ordre du Roi.



Le joueur qui détient cette carte gagne 1 Vertu à chaque fois qu'il gagne une carte Ordre du Roi.



Le joueur qui détient cette carte tire 2 cartes de sa pioche et les met dans sa main chaque fois qu'il accueille un Envahisseur.



Le joueur qui détient cette carte gagne 2 Pièces chaque fois qu'il accueille un Envahisseur.



Le joueur qui détient cette carte peut Réarranger les cartes de son Plateau de Joueur chaque fois qu'il repousse un Envahisseur.



Le joueur qui détient cette carte gagne une carte Ordre du Roi gratuitement chaque fois qu'il repousse un Envahisseur.

FIN DE PARTIE & CALCUL DES SCORES

La partie se termine de la même manière qu'une partie du jeu de base. En plus des PV de ce dernier, les joueurs peuvent gagner des PV pour leurs Envahisseurs Accueillis et pour leurs éventuelles cartes Bâtisseur.

PV DES CARTES ENVAHISSEUR

Assassin - En fin de partie, défaussez 2 Dettes ou gagnez et retournez 1 Acte de Propriété.

Cavalière - Gagnez 1 PV par segment du Plateau Principal où vous avez au moins 1 Bâtiment.

Champion - Gagnez 1 PV par section (*niveau 1 et niveau 2 ensemble*) du Château où vous avez plus d'Ouvriers que chaque autre joueur.

Charpentier - Gagnez 1 PV par Lien de Bâtiments où vous avez 1 Bâtiment à chaque extrémité.

Chasseur - Gagnez 1 PV par lot de 3 ressources restantes dans votre réserve.

Émissaire - Compte comme 1 ruban supplémentaire (*1 couleur au choix*) pour le décompte des Manuscrits et/ou des cartes Envahisseur en lien avec les rubans.

Érudite - Gagnez 1 PV plus 1 PV supplémentaire par ruban de la couleur indiquée.

Fripouille - En fin de partie, retournez 1 Dette ou 1 Acte de Propriété.

Garde - Si vous avez construit 3 Bâtiments du type indiqué, gagnez les PV inscrits.

Guerrière - Gagnez 1 PV plus 1 PV par carte Envahisseur dans votre pioche (*celle-ci incluse*).

Interprète - Gagnez 3 PV par lot de 4 rubans différents.

Mercenaire - Gagnez 1 PV par 1 ou 2 Ouvrier(s) (*selon ce qui est inscrit*) sur le niveau du Château indiqué.

Protectrice - Perdez 1 PV par carte Dette non payée (*au lieu de 2*).

Tyran - Gagnez 3 PV.

En fin de partie, les cartes violettes des joueurs sont des informations publiques. La résolution de l'Assassin et des Filoute-s, doit se faire dans l'ordre inverse du tour, car cela peut avoir un impact sur l'attribution des PV liés aux cartes Pauvreté et Prospérité.

ICONOGRAPHIE



Carte Ordre du Roi



Tirer 1 carte et l'ajouter à sa main



Éliminer n'importe quel Villageois visible sur le Plateau Principal (*pas uniquement celui qui est adjacent au Vicomte*)



Carte Envahisseur



Accueillir un Envahisseur



Repousser un Envahisseur

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 Envahisseur et comment elle résout le gain d'un effet de Réarrangement. Un rappel de ces règles supplémentaires est noté sur la nouvelle carte Référence IA. À la mise en place, l'IA ne reçoit pas de Plateau Manuscrits.

Chaque fois que l'IA gagne un Réarrangement ou qu'elle doit Accueillir/Repousser un Envahisseur, elle retire les 2 cartes Envahisseur les plus à droite et gagne 1 ressource. Faites glisser la carte Envahisseur restante vers la droite et complétez les emplacements vides avec de nouvelles cartes de la pioche Envahisseurs. De cette façon, l'IA ciblera toujours les plus anciennes en premier. Déplacez également les cartes Envahisseur de gauche à droite lorsque le joueur en récupère une.

L'IA ignore toutes les informations sur les cartes Envahisseur qu'elle retire.

L'IA peut réclamer les cartes Bâtisseur Diversifié/Spécialisé pour le calcul des PV en fin de partie, mais elle ignore tous les effets qu'elles produisent en cours de partie. Il en va de même pour les nouvelles cartes Maître du Château.



Comme l'IA ne collecte pas les cartes Envahisseur, ce Manuscrit particulier ne lui rapporte aucun PV, mais il compte tout de même comme un ruban gris pour ses collections de rubans.



Si l'IA collecte ce Manuscrit, elle ne lui attribue pas de couleur avant la fin de la partie. Elle lui attribuera une couleur qui l'aidera à se rapprocher d'un set de rubans complet.

