



LE TEMPS DES MERVEILLES

ARCHITECTES 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 & JEF / PIXIE GAMES


COPYRIGHT 2021 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION


Dans Architectes du Royaume de l'Ouest : le Temps des Merveilles, des bâtisseurs de tous horizons se sont déplacés pour participer au dernier projet du roi : 5 somptueux monuments pour embellir la ville. Mais une telle tâche n'est pas confiée à n'importe qui. Seuls ceux qui sont influents et qui ont une bonne réputation auront cet honneur. Accompagnez-vous la Princesse lors de ses inspections ou obtenez-vous le soutien de l'insaisissable Profiteur ?

MATÉRIEL



12 Cartes Récompense
(Marquées d'un )




24 Cartes Apprenti
(Marquées d'un )



5 Cartes Merveille



24 Cartes Bâtiment
(Marquées d'un )



24 Cartes Planification
(Mode Solo)



1 Carte Planification
(Saga des Tomes)

1 Plateau Influence



1 Princesse



1 Profiteur



5 Jetons Merveille



7 Cartes Contribution/
Conséquence

6 Plateaux de Joueur et
3 Plateaux IA (Mode Solo)



1 Marqueur de Ressources
(Mode Solo)



6 Marqueurs de Joueur





MISE EN PLACE


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

1. Placez le Plateau Influence le long du bord droit du Plateau Principal.
2. À la préparation de chaque pile de cartes Apprenti, Bâtiment et Récompense, mélangez les nouvelles cartes de cette extension dans leur pile respective. Le coin inférieur droit du Plateau Influence contient un emplacement pour la pioche Apprentis. Lors de la révélation des cartes Apprenti, 2 cartes supplémentaires doivent être placées face visible sur les emplacements indiqués du Plateau Influence (*10 apprentis sont disponibles en permanence*). Plutôt que de retirer des cartes Récompense selon le nombre de joueurs, placez toutes les cartes Récompense disponibles sur leur emplacement du Plateau Principal.
3. Il y a maintenant 6 nouveaux Plateaux de Joueur disponibles. Lors de la Mise en Place Alternative, le joueur qui a le plus de Vertu devient le 1^{er} joueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'Influence devient le 1^{er} joueur. Chaque joueur place son Marqueur de Joueur supplémentaire sur la case indiquée de la piste d'Influence (*0, sauf indication contraire sur les Plateaux de Joueur*).
4. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur embauche (*gratuitement*), 1 des 10 cartes Apprenti disponibles face visible. Quand tous les joueurs ont choisi un Apprenti de départ, faites glisser toutes les cartes Apprenti restantes vers la gauche et révélez-en de nouvelles pour remplir les espaces vides. Ceci doit être fait avant que les joueurs ne choisissent des cartes Bâtiment.
5. Placez les 5 cartes Merveille avec les jetons Merveille correspondants à côté du Plateau Principal.
6. Mélangez les cartes Contribution/Conséquence et placez-les face Contribution visible sur l'emplacement correspondant au haut du Plateau Influence. Retournez la première carte et placez-la face Conséquence visible sur l'emplacement vide en dessous des images de la Princesse et du Profiteur. Sur le Plateau Principal, placez la Princesse sur le lieu indiqué par la partie supérieure droite de la carte Conséquence (*moitié blanche*) et le Profiteur sur le lieu indiqué par la partie supérieure gauche de la carte (*moitié noire*).






Maintenant, les joueurs devront non seulement garder un œil sur leur Vertu, mais aussi sur leur Influence. Les joueurs peuvent gagner de l’Influence de différentes manières et ils peuvent la dépenser pour construire des Merveilles ou pour éviter de dépenser des Pièces ou perdre de la Vertu. En fin de partie, le joueur qui a le plus d’Influence sera récompensé par 4 jetons Or. Chaque fois qu’un joueur gagne de l’Influence , il déplace son Marqueur de Joueur vers le haut de la piste d’Influence et s’il en dépense , il déplace ce Marqueur vers le bas. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 12 d’Influence ou descendre en dessous de 0.

 Ces 2 emplacements de la piste Influence récompensent immédiatement les joueurs qui tirent la première carte de la pioche Bâtiments. Au cours d’une partie, un joueur peut bénéficier plusieurs fois de ces récompenses (*chaque fois que son Marqueur de Joueur passe de 4 à 5 ou de 8 à 9 en Influence*).

Par exemple, si Rouge devait gagner 1 point d’Influence, il avancerait son Marqueur de Joueur d’une case et gagnerait 1 carte Bâtiment.

 À tout moment dans la partie, les joueurs peuvent volontairement perdre 2 points d’Influence au lieu de dépenser jusqu’à 2 Pièces (hors Taxe) ou pour éviter de perdre 1 point de Vertu. Ils peuvent aussi choisir de perdre 4 points d’Influence au lieu de dépenser 1 Or ou 1 Marbre. Ils peuvent faire cela plusieurs fois au cours d’un même tour. Ces capacités sont rappelées aux joueurs au-dessus de la pioche Apprentis sur le Plateau Influence.

Par exemple, en plaçant un Ouvrier sur la case centrale du Marché Noir, Rouge peut choisir de perdre un total de 4 points d’Influence pour éviter de perdre 1 point de Vertu et 2 Pièces.

Ces capacités ne peuvent pas être utilisées pour faire des Contributions (voir page suivante), puisque celles-ci nécessitent que les joueurs placent des ressources physiques provenant de leurs réserves personnelles. Si un joueur perd 2 points d’Influence pour éviter de dépenser 2 Pièces, il peut répartir les 2 Pièces sur 2 actions. *Par exemple, utiliser un Marchand à l’Entrepôt Royal pour faire plusieurs échanges (chaque échange nécessitant une seule Pièce).*

LA PRINCESSE ET LE PROFITEUR

Malgré des fonctionnements contrastés, la Princesse et le Profiteur sont les meilleures sources d'Influence au sein de la ville.



Chaque fois qu'un joueur place un Ouvrier sur le lieu où se trouve la Princesse, il peut faire une Contribution. Cela peut être fait à n'importe quel moment de son tour, mais pas au milieu de la résolution d'une action. De plus, chaque fois qu'un joueur capture des Ouvriers adverses sur l'emplacement de la Princesse, il perd exactement 1 point Vertu (*quel que soit le nombre d'Ouvriers capturés*).



Chaque fois qu'un joueur place un Ouvrier sur le lieu où se trouve le Profiteur, il gagne 1 point d'Influence. Ce gain peut être obtenu à n'importe quel moment de son tour, mais pas au milieu de la résolution d'une action. De plus, chaque fois qu'un joueur capture des Ouvriers adverses sur l'emplacement du Profiteur, il gagne exactement 1 point Vertu (*quel que soit le nombre d'Ouvriers capturés*).

CONTRIBUTIONS



Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur le lieu où se trouve la Princesse, il peut faire une seule Contribution. Pour faire une Contribution, le joueur doit placer une ressource de sa réserve sur la carte Contribution. Il obtient immédiatement les récompenses indiquées sous cette ressource spécifique.

Tous les joueurs peuvent participer collectivement aux Contributions des Merveilles. Une fois qu'une ressource particulière a été placée sur la carte Contribution en cours, les joueurs ne peuvent plus y placer de ressource du même type (*jusqu'à ce qu'une réinitialisation du Marché Noir se produise*).



Par exemple, nous pouvons voir sur cette carte Contribution que l'Argile, la Pierre et l'Or ont déjà été placés. Par conséquent, pour faire une Contribution, les joueurs peuvent encore placer 1 Bois pour gagner 2 points d'Influence ou 1 Marbre pour gagner 2 points d'Influence et 1 carte Récompense.

RÉINITIALISATION DU MARCHÉ NOIR

La réinitialisation du Marché Noir peut désormais être déclenchée si 5 ressources ont été placées sur la carte Contribution. Quelle que soit la façon dont une réinitialisation du Marché Noir est déclenchée, les joueurs doivent résoudre chaque étape suivante dans l'ordre :

1. **Tous les Ouvriers présents au Marché Noir sont envoyés en Prison.**
2. **La première carte du Petit Marché (à gauche) est retournée et placée sur les cartes du Grand Marché (à droite).** S'il n'y a plus de cartes à retourner au Petit Marché, prenez celles du Grand Marché, mélangez-les et formez une nouvelle pile au Petit Marché.
3. Les joueurs qui possèdent les **Apprentis Gamin des Rues et Aristocrate** résolvent leurs effets.
4. Les joueurs qui ont au moins 1 Ouvrier sur le **même lieu que le Profiteur** suivent les étapes décrites sur la carte Conséquence visible (*prendre 1 Dette, gagner 1 point d'Influence ou perdre 1 point de Vertu puis envoyer tous les Ouvriers présents sur ce lieu en Prison*).
5. Le joueur qui a le plus d'Ouvriers sur le **même lieu que la Princesse** gagne la récompense indiquée sur la carte Conséquence visible. S'il n'y a pas d'Ouvriers sur ce lieu, personne ne gagne la récompense. Si plusieurs joueurs ont le plus d'Ouvriers sur ce lieu, ils gagnent tous la récompense dans l'ordre du tour (*sens horaire*) depuis le joueur qui a déclenché la réinitialisation.
6. **Toutes les ressources sur la carte Contribution sont placées sur leur Merveille correspondante** (*Argile sur la carte Merveille Argile, Bois sur la carte Merveille Bois etc.*). Si une Merveille a déjà été construite, la ressource correspondante est simplement remise dans la réserve générale.
7. **Retournez la première carte de la pile Contributions**, placez-la au-dessus de la pile Conséquences, face Conséquence visible. S'il n'y a plus de cartes à retourner sur la pile Contributions, mélangez toutes les cartes Contribution/Conséquence et réinitialisez les deux piles comme lors de la mise en place.
8. **Déplacez le Profiteur et la Princesse** vers leur lieu respectif sur le plateau principal, comme indiqué sur la nouvelle carte Conséquence visible.
9. Les joueurs qui possèdent des **Apprentis dont les effets sont en lien avec le Marché Noir** peuvent activer leurs actions dans l'ordre de leur choix. *Rappelez-vous que le Gamin des Rues et l'Aristocrate doivent être résolus à l'étape 3.*
10. **Tous les joueurs qui ont 3 Ouvriers ou plus en Prison perdent 1 point de Vertu.**
11. **Le joueur (ou les joueurs) qui a le plus d'Ouvriers en Prison prend une Dette** et la place face "non payée" visible devant lui. S'il n'y a pas d'Ouvriers en Prison, personne ne prend de Dette.

Note : dans de rares cas, il se peut que plusieurs réinitialisations du Marché Noir soient déclenchées lors d'un seul tour. Si cela se produit, les joueurs n'en résolvent qu'une seule.

CONSTRUIRE DES MERVEILLES

À toutes fins utiles, les Merveilles sont des Bâtiments. À la Maison des Corporations, plutôt que de construire un Bâtiment de leur main, les joueurs peuvent choisir de réaliser une Merveille. Chaque Merveille est associée à 1 des 5 ressources du jeu. Il est recommandé de disposer les cartes Merveille et leur jeton correspondant le long du Plateau Principal dans l'ordre indiqué ci-dessous (*niveau d'Influence décroissant*).

Chaque Merveille nécessite de dépenser une certaine quantité de ressources, d'Influence et de Taxes. Comme indiqué à l'étape 6 de la page précédente, toutes les ressources des cartes Contribution sont déplacées sur les cartes Merveille lors de chaque réinitialisation du Marché Noir. **Chaque ressource placée sur une carte Merveille réduit son coût en ressources de 1.**

Par exemple, la Merveille Pierre nécessite de dépenser 5 points d'Influence et 3 Taxes. Elle requiert également 14 jetons Pierre. Cependant, s'il y avait déjà 3 jetons Pierre sur cette carte Merveille grâce aux Contributions réalisées plus tôt dans la partie, sa construction ne coûterait que 11 jetons Pierre aux joueurs.

Quand un joueur construit une Merveille, il place la carte Merveille devant lui, à côté des autres Bâtiments qu'il possède (*s'il en a déjà construits d'autres*). Les ressources présentes sur cette carte sont remises dans la réserve générale et le joueur gagne immédiatement 2 points de Vertu. Après avoir fait tout cela, il doit placer le jeton Merveille correspondant sur l'un des emplacements suivants : **Entrepôt Royal, Hôtel de Ville, Atelier, Atelier d'Orfèvre, Carrière, Forêt ou Corps de Garde**. Les Merveilles ne peuvent pas être placées aux Mines, à la Maison des Corporations, au Marché Noir ou au Bâtiment des Impôts. **Il ne peut jamais y avoir plus d'une Merveille sur un même lieu.**



VISITER DES MERVEILLES

Les Merveilles donnent à leur propriétaire un avantage supplémentaire sur le lieu où elles ont été construites. Chaque fois qu'un joueur place un Ouvrier au même endroit qu'une de ses Merveilles, il peut soit agir comme s'il avait un Ouvrier supplémentaire sur ce lieu, soit gagner 1 point d'Influence. Il n'y a pas d'avantages ou d'effets négatifs à placer des Ouvriers où se trouve la Merveille d'un joueur adverse.

Lors de la résolution des emplacements Princesse et Profiteur pendant une réinitialisation du Marché Noir, les Merveilles ne comptent pas comme des Ouvriers supplémentaires.




FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine de la même manière que pour le jeu de base. Quand tous les joueurs ont résolu leur perte de Vertu de fin de partie (*en perdant éventuellement de l'Influence à la place*), **le joueur qui a le plus d'Influence gagne 4 jetons Or de la réserve générale**. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent les 4 jetons Or aussi équitablement que possible. Lors du calcul des PV pour les Bâtiments, les joueurs ne doivent pas oublier d'inclure les Merveilles qu'ils ont construites.

VARIANTE SOLO : MISE EN PLACE

Le Temps des Merveilles comprend une toute nouvelle variante Solo pour Architectes du Royaume de l'Ouest. Pour jouer à cette variante, installez le jeu comme vous le feriez pour 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

1. Donnez à votre adversaire un des nouveaux Plateaux de Joueur IA (*à la place d'un du jeu de base*). Ils sont tous double face et proposent 6 adversaires uniques à affronter. Assignez une couleur à l'IA et donnez-lui 20 Ouvriers de la couleur correspondante ainsi que les 3 Marqueurs de Joueur correspondants pour sa Vertu, la Cathédrale et son Influence. Sa Vertu et son Influence de départ sont inscrites sur le Plateau IA choisi. Placez son Marqueur de Ressources sur la case la plus à gauche de sa piste de Ressources. Ne lui donnez ni Pièce, ni carte Bâtiment, ni de carte Apprenti.

- Séparez les cartes Planification de Départ (*en-tête brun*) des cartes Planification Future (*en-tête noir*). Si vous n'utilisez pas l'extension l'Âge des Artisans, veillez à retirer les 2 cartes Planification marquées d'un  dans leur coin inférieur droit. Mélangez les cartes Planification de Départ et créez une pioche face cachée à côté du Plateau IA. Mélangez les Cartes Planification Future et créez une pioche face cachée à proximité de la zone de jeu. Vous ne les tirerez que lorsqu'on vous le demandera.
- Pour cette variante, utilisez de préférence la Mise en Place Alternative (*du jeu de base*). Sélectionnez un Apprenti de départ et distribuez-vous 5 cartes Bâtiment. Choisissez-en 3 à conserver et défaussez les 2 autres.

VARIANTE SOLO : CARTES PLANIFICATION

Vous jouerez toujours votre tour en premier, suivi de l'IA. Vos tours fonctionnent comme dans une partie standard alors que ceux de l'IA fonctionnent différemment. À son tour, révéléz la carte supérieure de sa pioche Planifications. Si cette pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

À son tour, l'IA s'efforcera toujours de placer un seul Ouvrier. Certaines cartes Planification ne présentent qu'une seule option, alors que d'autres ont 2 lieux possibles et d'autres choix à résoudre. Si une carte Planification propose 2 lieux, l'IA choisira le premier lieu si la clause (*en rouge*) est vraie. Si elle est fausse, elle placera son Ouvrier sur le lieu indiqué en dessous.



Par exemple, l'IA doit placer un Ouvrier au Corps de Garde, mais seulement si elle a au moins 2 de ses propres Ouvriers en Prison. Si ce n'est pas le cas, elle placera un Ouvrier au Marché Noir. Cette section propose 3 options. Elle réalisera toujours l'action disponible la plus élevée de cette liste.

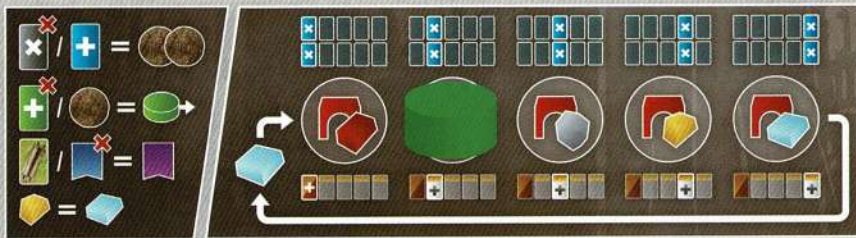


- Lorsque l'IA place un Ouvrier sur le lieu du Profiteur, elle gagnera toujours 1 point d'Influence, mais si c'est sur le lieu de la Princesse, elle ne fera une Contribution que si cela lui est explicitement demandé.
- Si elle reçoit l'ordre spécifique de placer un Ouvrier sur le même lieu que celui où se trouve la Princesse, elle fera une seule Contribution (*et elle ne fera aucune autre action liée à ce lieu*). Quand elle fait une Contribution, elle gagne toujours l'Influence et la Vertu indiquées.
- Lorsque l'IA capture des Ouvriers adverses sur les lieux de la Princesse/du Profiteur, l'IA perd/gagne toujours de la Vertu (*comme un joueur standard*).

VARIANTE SOLO : PISTE DE RESSOURCES

La piste de Ressources oriente la plupart des décisions de l'IA et lui permet d'accumuler progressivement du Marbre pour les PV de fin de partie et la construction de Merveilles. **Pour chaque Pièce que l'IA doit recevoir, elle déplace son Marqueur de Ressources d'une case vers la droite.** Si le Marqueur arrive en fin de piste, il revient sur la case la plus à gauche et l'IA gagne 1 jeton Marbre de la réserve générale.

L'IA ne dépense jamais de ressources à part du Marbre pour construire les Merveilles. Si, pour des Contributions, elle doit placer des ressources ou si elle doit ajouter des Taxes au Bâtiment des Impôts, celles-ci proviennent toujours de la réserve générale.



La piste de Ressources détermine également quels Apprentis, Contributions, Merveilles et Ornements (*l'Âge des Artisans*) l'IA ciblera si on lui demande de le faire. Notez que, pour les Ornements, la case la plus à gauche cible la pioche des cartes Artisanat (*la 1^{ère} carte de la pioche*).

- Si l'IA reçoit l'ordre de détruire une Dette qu'elle n'a pas ou de gagner un Apprenti, elle gagne 2 Pièces à la place (*en déplaçant son Marqueur de Ressources de 2 cases sur la piste de Ressources*).
- Si elle reçoit l'ordre d'ajouter une carte Planification Future à sa défausse Planifications mais que la pioche est vide, ou si elle gagne une Pièce par n'importe quel moyen, elle avance son Marqueur de Ressources d'une case sur la piste de Ressources.
- Chaque fois qu'elle gagne une carte Récompense ou de l'Influence alors qu'elle est en haut de la piste d'Influence, elle gagne 1 point de Vertu à la place.
- Chaque fois qu'on lui demande de gagner de l'Or, elle gagne du Marbre à la place.



L'IA est toujours en mesure d'accéder au Marché Noir et de participer au chantier de la Cathédrale, quel que soit son niveau de Vertu.



Si l'IA a le choix entre deux options pour obtenir une récompense de la Princesse, elle tentera d'abord de prendre l'option de gauche. Si cela n'est pas possible, elle prendra l'option de droite.



Il existe 4 cartes Bâtiment "Marché" qui rapportent des PV supplémentaires au joueur qui détient le plus de jetons d'une ressource spécifique. Comme l'IA ne collecte pas ces ressources, la comparaison se fait entre les ressources du type correspondant du joueur et le niveau d'Influence de l'IA.

VARIANTE SOLO : CONSTRUIRE DES MERVEILLES



Pour construire une Merveille, l'IA doit dépenser de l'Influence et du Marbre. La somme de ces 2 éléments doit toujours être égale à 10. L'Influence qu'elle dépense est identique à celle qu'un joueur dépenserait (imprimée sur chaque carte Merveille). Elle paye toujours la différence en Marbre, jusqu'à un total de 10.

Si l'IA a le choix entre plusieurs Merveilles, elle construit celle qui est désignée par son Marqueur de Ressources sur la piste de Ressources : *par exemple, la case la plus à gauche indique de l'Argile, elle construira donc la Merveille Argile*. Si cette Merveille n'est pas disponible ou si elle n'a pas les moyens de la construire, elle construira la Merveille suivante à droite et ainsi de suite, en revenant à la Merveille Argile si nécessaire.

L'Influence est dépensée en reculant son Marqueur de Joueur vers le bas de la piste d'Influence et les jetons Marbre sont pris dans sa réserve et placés dans la réserve générale. L'IA ne profite pas des réductions pour les ressources présentes sur les cartes Merveille. Ajoutez également au Bâtiment des Impôts les Taxes indiquées sur les cartes Merveille (à prendre dans la réserve générale).

Après avoir construit une Merveille, l'IA gagne immédiatement 2 points de Vertu. Placez la carte Merveille le long de son Plateau IA. Prenez le jeton Merveille correspondant et placez-le sur le lieu choisi, en suivant la liste de priorité au bas de son Plateau IA. **Quand elle place un Ouvrier où se trouve une de ses Merveilles, l'IA ne gagne que le bénéfice de gauche de sa carte Merveille** (comme si elle avait 1 Ouvrier supplémentaire sur ce lieu).

Par exemple, l'IA a révélé sa carte Planification de Départ Maison des Corporations. Après avoir placé un Ouvrier sur ce lieu, elle essaie de construire une Merveille. Elle dispose de 6 points d'Influence et de 5 jetons Marbres. Elle pourrait construire la Merveille Bois ou la Merveille Pierre. Son Marqueur de Ressources se trouve actuellement sur la case Bois, c'est donc la Merveille Bois qu'elle va construire. Elle paye 6 points d'Influence et 4 jetons Marbre à la réserve générale (total de 10). Elle ajoute 4 Taxes au Bâtiment des Impôts et gagne 2 points de Vertu. Elle devrait placer sa Merveille à l'Hôtel de Ville (1) mais comme il y a déjà une Merveille à cet endroit, elle la place à l'Atelier d'Orfèvre (2).



Dans l'exemple ci-dessus, si elle n'avait pu construire une Merveille, elle aurait participé au chantier de la Cathédrale à la place. Si cela n'avait pas non plus été possible, elle aurait gagné 4 jetons Marbre.

VARIANTE SOLO : ACTIONS CAPTURE ET CORPS DE GARDE

Pour chaque action de capture, l'IA capture 1 groupe d'Ouvriers adverses (*d'un joueur*) sur un seul lieu. Elle cible toujours le lieu avec le plus d'Ouvriers adverses. En cas d'égalité, elle suit l'ordre de priorité en bas de son plateau IA. Avec plusieurs actions de capture, elle peut capturer sur différents lieux (*elle n'est pas limitée à 2 lieux*). Quel que soit le nombre de captures qu'elle effectue à son tour, elle n'ajoute qu'une Pièce au Bâtiment des Impôts.

Par exemple, l'IA a 3 captures à faire. Il y a 3 Ouvriers adverses à l'Hôtel de Ville, à la Carrière, à l'Atelier d'Orfèvre et aux Mines. La Princesse se trouve aussi à l'Atelier d'Orfèvre, ce sera donc le lieu de sa première capture. Ensuite, elle visera les Mines, puis l'Hôtel de Ville.

 → LE PLUS D'OUVRIERS (PRINCESSE / MINES / ENTREPÔT ROYAL / HÔTEL DE VILLE / FORÊT / CARRIÈRE / ATELIER D'ORFÈVRE / CORPS DE GARDE / ATELIER)

Si vous utilisez l'IA dans une partie avec 2 joueurs humains ou plus, elle cible toujours les groupes individuels qui ont le plus d'Ouvriers (*pas nécessairement les lieux avec le plus grand nombre d'Ouvriers adverses*). Dans les rares cas où l'IA cible un lieu où plusieurs joueurs ont un nombre égal d'Ouvriers, mais qu'elle n'a pas assez d'actions pour les capturer tous, elle les capturera quand même tous.

Par exemple, si elle n'a qu'une action de capture et que 2 joueurs ont 4 Ouvriers sur la Forêt (les 2 étant "les plus"), elle capturera les 8 Ouvriers avec son unique action.

Lorsqu'elle entreprend des actions au Corps de Garde, l'IA cherche toujours à réaliser l'action la plus haute sur son plateau IA avant de passer à celle d'en dessous. Les 2 actions du bas peuvent être effectuées plusieurs fois si elle a les actions nécessaires pour le faire. Cependant, elle ne passera jamais à la 5^e action si elle a encore des Dettes à retourner.

Par exemple, l'IA a 4 actions à réaliser au Corps de Garde et 3 Dettes impayées. Elle n'a aucun Ouvrier en Prison, aucun Ouvrier capturé sur son Plateau IA et aucun de ses Ouvriers n'est captif chez d'autres joueurs. Par conséquent, elle retournera ses 3 Dettes (elle ajoute 9 Taxes au Bâtiment des Impôts et gagne 3 points de Vertu) puis, avec sa 4^e action, elle gagnera 1 carte Planification Future.

**CORPS DE GARDE
PRIORITÉ DES ACTIONS**



VARIANTE SOLO : ICONOGRAPHIE



Spécialisation : voir le Plateau IA pour les instructions.



Placer un Ouvrier sur le lieu où se trouve la Princesse.



Monter d'un niveau à la Cathédrale et gagner 1 point de Vertu (*plutôt qu'une carte Récompense*).



Gagner 1 carte Planification Future et la placer dans la défausse Planifications.



Retourner et résoudre la prochaine carte Planification



Remettre toutes les Taxes dans la réserve générale et gagner autant de Pièces.



Retirer les 2 cartes Apprenti indiquées par le Marqueur de Ressources.

Contribution : l'IA contribue toujours en utilisant les ressources de la réserve générale.



La position du Marqueur de Ressources indique quelle ressource elle doit placer. Si elle est bloquée, elle utilisera la ressource suivante à droite, en revenant à l'Argile si nécessaire.

L'IA collecte la carte Ornement (*l'Âge des Artisans*) indiquée par le Marqueur de Ressources. Note : contrairement à la variante Solo originale, l'IA ne gagne jamais d'Ornement quand elle place un Ouvrier à la Maison des Corporations. Elle ignore tous les effets immédiats des Ornements.



Placer un Ouvrier au lieu indiqué si :



Il y a 3 ou 4 Ouvriers d'un même adversaire sur un lieu donné.



Il y a au moins 4 ou 8 Taxes au Bâtiment des Impôts.



L'IA a des Ouvriers capturés (*quel que soit le nombre*).



L'IA a au moins 2 de ses Ouvriers en Prison.



L'IA a plus d'Ouvriers sur le lieu où est la Princesse que chacun des autres joueurs.



L'IA peut réussir à construire une Merveille ou à participer au chantier de la Cathédrale.



L'IA peut participer au chantier de la Cathédrale et a 9 de Vertu ou moins.



L'IA peut participer au chantier de la Cathédrale et n'a plus de cartes dans sa pioche Planifications Futures.



L'IA a 5 d'Influence ou moins.



L'IA peut empiler un Ouvrier à la Maison des Corporations (*l'Âge des Artisans*).

VARIANTE SOLO : PLATEAUX IA



Aristocrate

Spécialisation : lieu de la Princesse. Faire 1 Contribution et gagner 1 carte Planification Future.
Pouvoir : la construction d'une Merveille lui coûte 2 jetons Marbre de moins.



Homme de Main

Spécialisation : Hôtel de Ville. Envoyer les Ouvriers capturés en Prison, ou ajouter 1 Taxe et faire 1 capture par Ouvrier. Pouvoir : quand l'IA envoie des Ouvriers capturés en Prison, elle gagne 1 Marbre.



Illusionniste

Spécialisation : Marché Noir.
Pouvoir : quand l'IA place 1 Ouvrier au Marché Noir, elle ne perd pas de Vertu.



Commère

Spécialisation : Atelier. Retirer 2 Apprentis, gagner 2 Taxes et gagner 2 Planifications Futures.
Pouvoir : après avoir construit une Merveille ou avancé la Cathédrale, l'IA peut faire 1 capture.



Patronne

Spécialisation : Entrepôt Royal. Gagner 1 Marbre par 2 Ouvriers ou, avec 1 seul Ouvrier, gagner 1 point de Vertu. Pouvoir : quand l'IA place des Ouvriers à l'Entrepôt Royal, elle gagne 1 point d'Influence.



Colporteur

Spécialisation : Atelier d'Orfèvre. Gagner 1 Pièce, plus 1 Pièce supplémentaire par Ouvrier.
Pouvoir : à chaque réinitialisation du Marché Noir, l'IA gagne 1 point d'Influence et 2 Pièces.

VARIANTES SOLO & CO-OP : FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

Solo : l'IA marque des PV pour ses Merveilles, ses participations au chantier de la Cathédrale, sa Vertu et ses jetons Marbre. Elle perd aussi des PV pour ses Dettes impayées et ses ouvriers en Prison, comme les joueurs humains. Si vous jouez avec l'Âge des Artisans, elle marque également des PV pour ses Ornaments.

Co-op : à la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'Influence ne gagne les 4 jetons Or que s'il a plus de 8 d'Influence. Pendant la partie, placez 1 des Marqueurs de Joueur du Seigneur de Tomesaga sur la piste d'Influence pour rappeler cette règle aux joueurs.

NOUVEAUX BÂTIMENTS ET APPRENTIS

Abbé / Chevalier / Diplomate

Quand vous placez un Ouvrier sur le lieu indiqué, gagnez 1 point d'Influence.

Aristocrate

À chaque réinitialisation du Marché Noir, si vous avez au moins 1 Ouvrier sur le lieu où se trouve la Princesse, gagnez les ressources indiquées.

Bienfaiteur

Comme action de l'Entrepôt Royal, vous pouvez dépenser 1 Pierre, Bois ou Argile pour gagner 1 point d'Influence.

Bricoleur / Financeuse

Comme action de l'Entrepôt Royal, vous pouvez dépenser les ressources de gauche pour gagner celles de droite.

Brigand

Quand vous recevez une Dette, gagnez 1 point d'Influence.

Charlatan

Vous pouvez perdre 1 point d'Influence pour éviter de dépenser 1 ressource du type indiqué quel qu'en soit la raison et autant de fois que vous le souhaitez par tour.

Compagnon

Lorsque vous construisez un Bâtiment, gagnez la récompense indiquée (*y compris les Merveilles*).

Escroc (nouvelle capacité)

Comme action de l'Entrepôt Royal, vous pouvez perdre 1 point de Vertu pour gagner 1 Or ou 1 Marbre.

Gamin des Rues

À chaque réinitialisation du Marché Noir, si vous avez au moins 1 Ouvrier sur le lieu où se trouve le Profiteur, gagnez les ressources indiquées.

Voleur à la Tire (nouvelle capacité)

Quand vous placez un Ouvrier au Bâtiment des Impôt, récupérez tous vos Ouvriers en Prison et sur tous les plateaux de joueur.

Abbaye, Atelier de Peintre

Tous les joueurs gagnent immédiatement la récompense indiquée (*libérer des Ouvriers de la Prison ou 1 carte Bâtiment*).

Arène, Bains, Estrade, Piloni, Tribunal

Gagnez immédiatement l'action ou la récompense indiquée.

Atelier Monétaire, Dépôt, Geôle, Moulin, Pavillon, Théâtre

Placez immédiatement un Ouvrier au lieu indiqué et résolvez normalement l'action correspondante.

Avant-poste, Maison de Maître, Manoir, Mur, Salle Forte

En fin de partie, gagnez de la Vertu ou des PV selon les conditions indiquées (*le Mur peut être compris dans une paire Bâtiment-Niveau à la Cathédrale*).

Château Fort

En fin de partie, libérez tous vos Ouvriers de Prison.

École

Retirez immédiatement les 8 Apprentis les plus à gauche du Plateau Principal, déplacez les 2 restants vers la gauche et complétez les espaces vides. Enfin, embauchez gratuitement un Apprenti disponible.

Loge Maçonnique, Menuiserie, Salle des Dalleurs

En fin de partie, gagnez 1 point de Vertu par Apprenti, avec la Compétence correspondante, que vous possédez.

Monastère

Gagnez immédiatement 1 point d'Influence par niveau que vous avez atteint à la Cathédrale.

NOUVEAUX PLATEAUX DE JOUEUR



Arnulf commence la partie avec 3 Ouvriers en Prison, 4 Pièces, 6 de Vertu, 0 d'Influence et 3 jetons Argile. Quand il place un Ouvrier sur le lieu où se trouve la Princesse, celle-ci compte comme 1 de ses Ouvriers.



Charles commence la partie sans Ouvrier en Prison, 3 Pièces, 8 de Vertu, 3 d'Influence et 2 jetons Bois. Chaque fois qu'il place un Ouvrier sur le lieu où se trouve le Profiteur, il gagne 1 Pièce.



Clotilde commence la partie sans Ouvrier en Prison, 0 Pièce, 13 de Vertu, 1 d'Influence et 1 Dette. Chaque fois qu'elle perd 1 point de Vertu, elle gagne 1 jeton Argile.



Isabette commence la partie avec 5 Ouvriers en Prison, 7 Pièces, 4 de Vertu, 2 d'Influence et 1 carte Bâtiment. Chaque fois qu'elle gagne 1 Apprenti, elle gagne 1 jeton Marbre (*aussi lors du choix initial*).



Louis commence la partie avec 13 Ouvriers en Prison, 11 Pièces, 2 de Vertu, 2 d'Influence et 1 jeton Or. Il peut toujours dépenser 2 Pièces pour ignorer la perte d'un point d'Influence. De plus, il peut toujours participer au chantier de la Cathédrale, quel que soit son niveau de Vertu.



Zesiro commence la partie sans Ouvrier en Prison, 2 Pièces, 10 de Vertu, 1 d'Influence et 2 jetons Pierre. Chaque fois qu'il participe au chantier de la Cathédrale ou construit un Bâtiment, il gagne 1 point d'Influence. De plus, il peut toujours accéder au Marché Noir, quel que soit son niveau de Vertu.

RÉINITIALISATION DU MARCHÉ NOIR – RÉFÉRENCE RAPIDE



1. Les Ouvriers au Marché Noir vont en Prison
2. Les cartes du Marché Noir sont rafraîchies
3. Les Apprentis Aristocrate et Gamin des Rues sont résolus
4. La Conséquence du Profiteur est résolue
5. La Conséquence de la Princesse est résolue
6. Les ressources de la carte Contribution sont déplacées sur les Merveilles.
7. Les cartes Contribution/Conséquence sont rafraîchies
8. La Princesse et le Profiteur sont déplacés
9. Les Apprentis concernés sont résolus
10. Tous les joueurs qui ont 3 Ouvriers ou plus en Prison perdent 1 point de Vertu
11. Le joueur qui a le plus d'Ouvriers en Prison prend 1 Dette