

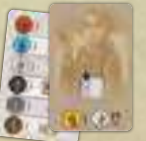
Jeanne d'Arc

Que serait ORLÉANS sans Jeanne d'Arc ? Dans la variante draw-&-write du classique ORLÉANS, 2 à 5 joueurs s'affrontent pour obtenir les meilleurs jetons Partisan, afin d'obtenir la victoire grâce à leurs stratégies. À l'inverse, dans la version solo, l'héroïque Jeanne d'Arc fait tout son possible pour gagner contre vous : cette battante ne vous facilitera pas la tâche !

MISE EN PLACE

- 1** Chaque joueur prend 1 feuille du bloc et 1 stylo. Placez la feuille devant vous de façon à ce que le côté illustré plus bas soit visible. L'autre côté ne sert que pour la version solo.
- 2** Avant votre première partie, retirez les 27 jetons Partisan du punchboard et mettez-les dans le sac.
- 3** Le dernier joueur à avoir été à Orléans **commence la partie** et prend le sac.
- 4** Déterminez une zone de la table qui sera la **zone d'attente**.
- 5** Pour les parties à **deux** ou **quatre joueurs**, retirez au hasard **2** jetons Partisan du sac et mettez-les côte à côte dans la **zone d'attente**. Pour les parties à **trois** ou **cinq joueurs**, retirez au hasard **3** jetons Partisan.
- 6** Pour votre **première partie** (ou, si par exemple vous jouez en vidéo-conférence et que tout le monde n'a pas le jeu en face de soi), rangez les **cartes Lieu** dans la boîte et utilisez les lieux imprimés sur votre feuille.
- 7** À partir de votre **deuxième partie**, mélangez les cartes Lieu et disposez 4 cartes Lieu de chacune des 5 catégories (I à V) face visible. Rangez les 2 cartes restantes de chaque catégorie dans la boîte.

- 8** Si vous **jouez à moins de quatre joueurs**, barrez la partie de la carte qui contient les villes **numérotées de 20 à 22**.
- 9** Pour une partie à deux joueurs, barrez le cinquième **Acte de bienfaisance** ainsi que la partie de la carte qui contient les **villes numérotées de 18 à 22**.
- 10** Dans la partie gauche de votre feuille, barrez tous les sacs dont le chiffre est supérieur au nombre de joueurs pour votre partie (par exemple, lors d'une partie à trois joueurs, barrez le « 4 » et le « 5 »).
- II** Les 18 cartes solo ne servent que dans la version solo : si vous jouez à plusieurs, remettez-les dans la boîte.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule sur plusieurs manches. À chaque manche, les jetons Partisan sont piochés et distribués. Chaque manche est composé de trois étapes :

1) Piocher des jetons

Lorsque le sac est devant vous (c'est-à-dire, lorsque vous êtes le premier joueur), piochez un certain nombre des jetons Partisan en fonction du nombre de joueurs, et placez-les de façon à ce qu'ils soient visibles de tous (mais ne les mettez pas dans la zone d'attente).

2 joueurs → 5 jetons

3 joueurs → 4 jetons

4 joueurs → 5 jetons

5 joueurs → 6 jetons

2) Prendre des jetons Partisan et réaliser des actions

Si vous êtes premier joueur, prenez 1 jeton Partisan et utilisez-le pour réaliser 1 action. Placez ensuite ce jeton Partisan dans la zone d'attente.

Le joueur à votre gauche choisit alors 1 des jetons Partisan restants, l'utilise pour réaliser 1 action, le place dans la zone d'attente, et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont pris 1 jeton Partisan, le premier joueur prend le dernier jeton – **ce qui signifie que ce joueur réalise 2 actions pendant cette manche !** Ce jeton Partisan est ensuite lui aussi placé dans la zone d'attente.

Dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur réalise 3 actions, et l'autre joueur en réalise 2. Les joueurs piochent les jetons Partisan chacun leur tour.

Les actions sont expliquées en détail ci-dessous :



Jusqu'à 3 fois dans la partie, **au lieu de** prendre un jeton Partisan, vous pouvez recruter un Moine. Pour ce faire, barrez le Moine le plus à gauche qui n'a pas encore été rayé, puis choisissez 1 jeton Partisan et mettez-le dans la zone d'attente sans l'activer. Tous les moines que vous n'avez pas recruté vous donnent des points de victoires en fin de partie.

Vous pouvez utiliser un Moine à la place de n'importe quel autre jeton Partisan (à l'exception des Actes de bienfaisance, voir page 5).

3) Passer le sac et remplissez-le de nouveau, si besoin

Une fois que tous les jetons Partisan ont été distribués, passer le sac au joueur suivant dans le sens horaire, il devient ainsi le nouveau premier joueur.

S'il n'y a plus de jetons Partisan dans le sac à ce moment là, remettez tous les jetons Partisan qui sont dans la zone d'attente dans le sac. Ensuite, comme dans la mise en place initiale, retirez un certain nombre de jetons du sac au hasard en fonction du nombre de joueurs (2/3/2/3 pour des parties à 2/3/4/5 joueurs) et placez-les dans la zone d'attente.

Ensuite, **tous les joueurs** doivent barrer le symbole sac avec le numéros le plus bas (du côté gauche de leurs feuilles).

Important ! Dès que tous les numéros ont été barrés, la partie prend fin immédiatement ! Ceci signifie que vous jouez autant de « sacs » qu'il y a de joueurs.

ACTIONS

À chaque fois que vous prenez un jeton Partisan, vous pouvez réaliser 1 action correspondante. Vous avez le choix entre l'une de ces 3 options :

(A) Réaliser l'action standard associée à ce jeton

OU

(B) Réaliser une action sur l'une de vos propres cartes Lieu qui indique ce jeton Partisan

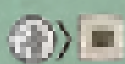
OU

(C) Participer à un Acte de bienfaisance

Certains bonus montrent un jeton Partisan. Dans ce cas, vous pouvez réaliser l'action qui correspond à ce jeton, comme si vous l'aviez pris.

(A) Actions standards

En fonction des jetons que vous avez choisis, vous réalisez les effets décrits ci-dessous.



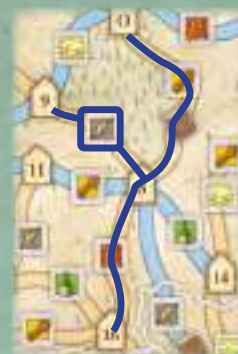
Marquez (d'un « X ») **la marchandise de votre choix** dans votre **Entrepôt**. Pour ce faire, respectez les règles de stockage de l'Entrepôt (voir p.6).



Remplissez une **route** (marron) sur la carte de votre feuille. Pour cela, choisissez 2 villes qui sont connectées par une route, et remplissez la route (coloriez-la avec votre stylo). Lorsque vous le faites, prenez en compte que la route doit partir d'Orléans ou d'une autre ville située sur une route coloriée.

Vous pouvez immédiatement marquer toutes les marchandises de votre Entrepôt (voir p.6) que vous récupérez sur cette route. Pour les **points de développement** , marquez 1 case sur votre piste de développement (de gauche à droite) (voir p.7).

Exemple : avec les actions précédentes, vous avez complété les routes Orléans → 8 et 8 → 16. Grâce à une action Chevalier, vous pouvez compléter une route. Vous choisissez celle qui va de la ville 8 à la ville 9 (et vous marquez les marchandises correspondantes dans votre Entrepôt).



Choisissez entre : compléter une **voie navigable** (bleu) de votre carte, **OU** obtenir **1 pièce** et l'entourer dans votre Banque.

Si vous choisissez la voie navigable, les règles sont les mêmes que pour le « Chevalier ».

Si vous choisissez la pièce, vous devez respecter les règles pour remplir la Banque (voir p.6).



Choisissez entre : barrer 1 pièce entourée dans votre Banque pour **construire un comptoir**, **OU** obtenir **1 pièce** et l'entourer dans votre Banque.

Si vous voulez construire un comptoir, choisissez une ville de votre carte qui :

- est connectée à Orléans via des routes coloriées, **ET**
- qui n'est ni entourée ni barrée.

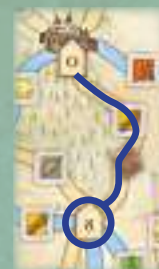
Entourez cette ville. Après cela, **tous les autres** joueurs doivent barrer cette ville de leur carte (ce qui signifie qu'ils ne peuvent plus y construire de comptoir à cet endroit). La ville d'Orléans est une exception : là-bas, tous les joueurs peuvent en construire un (la ville n'est donc jamais barrée).

Si vous construisez un comptoir dans la ville 22, entourez immédiatement le citoyen qui s'y trouve. (Tous les autres joueurs doivent alors le barrer).



Si vous n'avez pas de pièce dans votre Banque, l'action est perdue.

Exemple : vous barrez la pièce entourée dans votre Banque, puis vous entourez la ville 8 (que vous aviez déjà reliée à Orléans). Tous les autres joueurs barrent la ville 8, et ne peuvent plus y construire (mais ils peuvent toujours compléter des routes jusqu'à cette ville).



Choisissez entre : obtenir **1 carte Lieu**, **OU** obtenir **1 pièce** et l'entourer dans votre Banque (auquel cas, suivez les règles qui s'appliquent à la Banque, p.6).

Si vous ne jouez pas avec les lieux imprimés, 20 cartes Lieu ont été révélées en début de partie. Lorsque vous obtenez une carte Lieu, vous devez respecter les règles suivantes :

- vous pouvez prendre une carte Lieu parmi celles disposées au milieu, jamais d'un autre joueur.
- si personne n'a encore obtenu de carte Lieu, vous devez choisir une carte Lieu de la catégorie I.
- vous pouvez obtenir une carte Lieu d'une catégorie supérieure seulement si au moins une autre carte Lieu a été obtenue dans chaque catégorie inférieure. Qu'elles aient été obtenues par vous ou un autre joueur n'a pas d'importance.

Exemple : dès que quelqu'un a obtenu une carte Lieu de catégorie I, les cartes de catégorie II sont accessibles. Pour pouvoir obtenir une carte Lieu de la catégorie III, il faut que quelqu'un (mais pas nécessairement vous) ait préalablement obtenu une carte de la catégorie II.

- Lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, au moins 2 cartes Lieu d'une même catégorie doivent avoir été obtenues (par n'importe quel joueur) pour que la catégorie suivante soit activée.
- Vous pouvez toujours obtenir des cartes Lieu des différentes catégories activées (ce que signifie que vous pouvez obtenir une carte de catégorie I, même si des catégories supérieures ont déjà été activées).
- Après avoir choisi une carte Lieu, vous devez payer son coût en pièces. Celles des catégories I et II coûtent 1 pièce chacune, et celles des catégories III à V en coûtent 2. Barrez le nombre de pièces entourées correspondant dans votre Banque. Si vous n'en avez pas assez, l'effet est annulé ; dans ce cas, il vaut peut-être mieux que vous choisissiez une autre action du Commerçant.
- Placez la carte Lieu devant vous. Vous pourrez l'utiliser à partir de votre prochaine action.

Vous jouez sans cartes ? Dans ce cas, remplissez le coin en haut à gauche de la carte que vous avez choisi sur votre feuille. Tous les autres joueurs barrent ce Lieu.

Si vous jouez avec les cartes, ignorez les Lieu imprimés sur vos feuilles.



La manière d'effectuer des actions à l'aide des cartes Lieu est expliquée ci-dessous. Les fonctions des cartes Lieu sont détaillées p.10.



Vous pouvez marquer **1 case** sur votre **piste de développement** (de gauche à droite). Le fonctionnement de la piste de développement est expliqué p.7.



Vous pouvez recruter des Moines lorsque vous choisissez un jeton Partisan, ou vous pouvez obtenir des moines grâce à certains bonus. Les Moines peuvent **remplacer tous les autres jetons Partisan**. (à l'exception des Actes de bienfaisance, voir p.5), ce qui veut dire que vous pouvez réaliser l'action de votre choix. Cela s'applique aussi pour les cartes Lieu (voir ci-dessous).

(B) Réaliser une action sur une carte Lieu

Au lieu d'effectuer une action standard, vous pouvez effectuer une action sur l'une de vos cartes Lieu, à condition d'avoir pris un jeton Partisan appropriée.



Exemple : vous possédez cette carte Lieu. Avec un Batelier (ou un moine utilisé comme un Batelier), vous pouvez – **au lieu d'effectuer une action standard – remplir 2 voies navigables.**

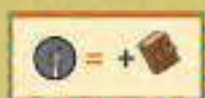


Exemple : avec la carte Bibliothèque, vous pouvez utiliser un Érudite (ou un moine utilisé comme un Erudit) pour marquer **2 cases** sur votre **piste de développement** (au lieu de 1 case avec l'action standard).

Si plusieurs de votre cartes Lieu indiquent une action qui implique un jeton Partisan, vous devez choisir **l'une d'entre elles**. Mais évidemment, vous pouvez toujours choisir de réaliser plutôt l'action standard, ou prendre part à un Acte de bienfaisance.

Certaines cartes Lieu ne montrent pas d'action, mais un avantage différent.

Certaines cartes Lieu sont dotées d'un signe « + ». Réalisez l'effet indiqué à cet endroit **à chaque fois que vous récupérez un jeton Partisan de ce type**. Elles peuvent aussi être alliées à d'autres cartes Lieu. Si vous recrutez un Moine ou si un effet vous permet de réaliser une action avec une carte Partisan spécifique, cela ne compte pas comme « prendre ». De la même manière, cela ne compte pas pour ces cartes Lieu non plus.



Exemple : vous possédez cette carte Lieu (ainsi que la Bibliothèque de l'exemple précédent), et vous prenez un Érudite. Vous pouvez immédiatement marquer 1 case sur votre piste de développement. Après quoi, vous pouvez encore utiliser l'Érudite avec la Bibliothèque, afin de marquer 2 autres cases.

Tous les effets des cartes Lieu sont détaillés p.10.

(C) Participer à un Acte de bienfaisance

Chacun des 5 Actes de bienfaisance (4 pour les parties à deux joueurs) contient 3 Partisan, 1 effet, et 1 bonus jaune.

En tant qu'action, vous pouvez marquer un Partisan correspondant à votre jeton Partisan sur l'un de vos Actes de bienfaisance, et obtenir l'effet indiqué ici.

Remarque : vous ne pouvez obtenir un Moine que grâce à un effet différent, ou en recrutant le Moine au moment de choisir un jeton Partisan.

Important : les Partisans sont requis pour les Actes de bienfaisance et ne peuvent pas être remplacés par d'autres (par exemple par des Moines).

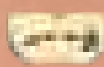
Si vous réussissez à marquer les 3 Partisans d'un Acte de bienfaisance, vous obtenez en plus le bonus jaune indiqué. Réalisez-le immédiatement (Actes 1 à 3), ou, respectivement, entourez le citoyen en prévision du score final (Actes 4 et 5). Après cela, tous les autres joueurs barrent cet Acte de bienfaisance. Personne ne peut marquer d'autres Partisans ici (ni réaliser l'un des effets).

Effets des Actes de bienfaisance :

Bonus pour les Actes de bienfaisance complétés :



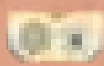
Marquez 1 marchandise dans votre Entrepôt et 1 case sur votre piste de développement.



Remplissez 1 route (et gagnez les marchandises ou les points de développement indiqués sur celle-ci, comme d'habitude).



Entourez 1 pièce dans votre Banque et marquez 1 case sur votre piste de développement.



Entourez 1 pièce dans votre Banque et marquez 1 marchandise dans votre Entrepôt.



Réalisez une action Artisan.



Réalisez une action Moine.



Entourez ce citoyen. Il vous rapportera des points de victoire en fin de partie.

FIN DE PARTIE & POINTS

La partie se termine dès que **tous les numéros sur les symboles sac à gauche de toutes les feuilles des joueurs ont été barrés**. À ce moment là, vous avez joué autant de sacs qu'il y a de joueurs. Vous pouvez maintenant compter les points.

Tout d'abord, le joueur qui **a construit le plus de comptoirs** entoure le **citoyen** pour cet objectif. Tous les autres joueurs barrent ce citoyen. En cas d'égalité, personne n'obtient le citoyen.

MAX



Ajoutez ensuite vos points de victoire en utilisant la piste de votre feuille :

Comptoirs et citoyens : additionnez le nombre de comptoirs que vous avez avec le nombre de citoyens (entourés), et multipliez ce résultat par la valeur de votre niveau de développement (c'est-à-dire par la valeur la plus élevée que vous avez atteint sur votre piste de développement).



Marchandises : pour chaque rangée sur laquelle vous avez marqué les 5 marchandises, obtenez autant de points de victoire qu'indiqué ici. Si vous avez marqué toutes les marchandises dans la 4e colonne, obtenez 5 points de victoire supplémentaires.

Banque : si vous avez entouré toutes les pièces dans la 2e colonne, obtenez 4 points de victoire. Si vous avez dépensé (c'est-à-dire barré) toutes les pièces dans la 5e colonne, obtenez 7 points de victoire.

Moines : vous marquez 7/6/4/0 points si vous avez recruté 0/1/2/3 Moines.



Dépôt : pour chaque bouclier entouré dans votre Dépôt, obtenez le nombre de points de victoire indiqué.

Le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire au total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui est allé le plus loin sur la piste de développement gagne. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.

Exemples de score :

vous avez construit 4 comptoirs et entouré 2 citoyens. Votre niveau de développement a atteint 5, mais pas 6. Votre score est donc $(4+2) \times 5 = 30$ points de victoire.

Votre Entrepôt vous rapporte 8 points, votre Banque vous en rapporte 4, et vous en gagnez 6 autres pour les Moines restants. L'Entrepôt vous en rapporte 4. Au total, votre score est de 52 points de victoire.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Gagner des bonus

Des bonus sont indiqués sur votre feuille. Comme décrit ci-dessous, vous obtenez ces bonus sous certaines conditions. Ceci s'applique à tous :

 Tout le monde peut obtenir ces bonus. Dès que vous avez activé ce bonus, réalisez-le et barrez-le, ou entourez-le s'il s'agit de points de victoire.

 Les bonus jaunes ne sont obtenus **que par le premier joueur qui remplit les conditions**. Si vous y parvenez, réalisez le bonus puis barrez-le (ou entourez-le s'il s'agit d'un citoyen). **Tous les autres joueurs barrent alors ce bonus**. À l'exception des Actes de bienfaisance, les autres actions et effets peuvent être réalisées ici ; toutefois, le bonus jaune ne sera plus attribué.

À chaque fois que vous obtenez un ou plusieurs bonus lors de votre tour, réalisez-les pendant votre tour, dans l'ordre que vous voulez. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les bonus.

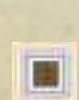
Les bonus sont expliquées en détail ci-dessous.

L'Entrepôt

Votre Entrepôt peut contenir 25 marchandises, 5 de chaque.

 Si vous obtenez une marchandise, marquez-la dans la rangée de votre Entrepôt qui lui est réservée. Vous devez toujours les marquer de **gauche à droite**.

 Si vous êtes autorisé à marquer une marchandise, mais qu'il s'agit d'une rangée dans laquelle vous avez **déjà marqué les 5 marchandises**, entourez **1 bouclier dans votre Dépôt** à la place.

 Si un effet vous permet de marquer n'importe quel type de marchandise, vous devez en choisir une dont vous n'avez pas encore complété la rangée. Si vous avez déjà rempli votre Entrepôt entièrement, entourez **1 bouclier dans votre Dépôt** à la place.

Pour chaque type de marchandise que vous avez marqué 5 fois avant la fin de la partie, vous remportez le nombre de points de victoire indiqués au bout de la rangée.

Si vous réussissez à marquer une colonne entière de marchandises, vous obtenez immédiatement le bonus indiqué en bas de cette colonne.

 Entourez 2 pièces dans votre Banque.

 Réalisez une action Moine.

 Marquez 4 points de développement.

 Entourez ce bonus et remportez 5 points de victoire à la fin de la partie.

 Si personne n'a rempli son Entrepôt en intégralité avant vous, entourez ce citoyen (tous les autres joueurs le barrent).



La Banque

La Banque indique votre réserve de pièces. En début de partie, il y a 1 pièce entourée sur la feuille, que vous possédez déjà.

À chaque fois que vous obtenez 1 ou plusieurs pièces, **entourez-les**. Vous pouvez choisir la rangée pour chaque pièce, mais vous devez entourer les pièces de chaque rangée de **gauche à droite**. Donc, par exemple, si vous le souhaitez, vous pouvez commencer par entourer entièrement les cases de la 3e rangée avant d'entourer celles de la 2e.

Dès que vous avez **entouré** toutes les pièces d'une rangée, vous obtenez le bonus indiqué à droite de cette rangée.

 Si vous êtes autorisé à entourer 1 pièce, mais que vous avez déjà entouré les 15 pièces de votre banque, entourez **1 bouclier dans votre Dépôt** à la place.

À chaque fois que vous payez 1 ou plusieurs pièces, vous devez **barrer** le même nombre de pièces déjà entourées dans votre banque. À partir de ce moment-là, ces pièces ne sont plus disponibles.



Lorsque vous barrez des pièces (ou que vous en entourez), faites le toujours de **gauche à droite**. Cependant, vous pouvez barrer les pièces de n'importe quelle rangée dans la banque.

Dès que vous avez **barré** (c'est-à-dire dépensé) toutes les pièces d'une colonne, vous obtenez le bonus indiqué en bas de celle-ci. Si vous êtes le premier joueur à le faire, vous pouvez, en plus, grâce au bonus jaune, **entourer 1 bouclier dans votre Dépôt**.

Aperçu des bonus des rangées et des colonnes :



Réalisez une action Moine.



Entourez ce bonus et remportez 4 (ou, respectivement, 7) points de victoire à la fin de la partie.



Si personne n'a rempli la troisième rangée de sa Banque en intégralité avant vous, entourez ce citoyen (après cela, tous les autres joueurs le barrent).



Réalisez une action Fermier.



Marquez 2 points de développement.



Construisez 1 comptoir en respectant les règles classiques qui s'appliquent à cette action, **mais ne payez pas pour le le construire**.



Si personne n'a barré cette colonne en intégralité avant vous, entourez 1 bouclier dans votre Dépôt (tous les autres joueurs barrent ce bonus).

Le Dépôt

Plusieurs boucliers se trouvent dans votre Dépôt.

Certains effets vous permettent d'entourer 1 boucliers dans celui-ci.

Vous devez toujours les entourer de gauche à droite.

Pour chaque bouclier entouré, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué à la fin de la partie.

Vous pouvez entourer 1 bouclier dans votre Dépôt si :

- vous obtenez une autre marchandise d'un type dont vous avez déjà rempli la rangée dans votre Entrepôt, ou
- votre Entrepôt est plein et vous obtenez une autre marchandise, ou
- vous avez entouré les 15 pièces et devriez en obtenir une nouvelle, ou
- vous êtes le premier joueur à avoir dépensé toutes ses pièces dans une colonne de votre Banque, ou
- vous avez atteint un bonus spécifique (il en existe 2) sur la piste de développement.



La piste de développement

Marquez les cases de votre piste de développement de gauche à droite. Vous obtenez les bonus indiqués dessus dès que vous marquez le point de développement situé juste au-dessus. Comme d'habitude, un bonus jaune n'est donné qu'au premier joueur à marquer la case juste au-dessus. Ces bonus ne sont importants qu'en fin de partie ; à ce moment-là, ils servent de multiplicateurs pour vos comptoirs et vos citoyens.



Entourez 1 pièce dans votre Banque.



Réalisez une action Moine.



Entourez 1 bouclier dans votre Dépôt.



Marquez 1 marchandise de votre choix dans votre Entrepôt.



Si vous êtes la première personne à obtenir ce point de développement, entourez le citoyen (tous les autres joueurs le barrent).



Ces effets augmentent votre multiplicateur à la fin de la partie. Pendant la partie, ils ne vous offrent aucun autre effet particulier.

Jeanne d'Arc

Le Jeu Solo

Si vous jouez seul, Jeanne est votre adversaire ; elle essaye de gagner plus de points que vous.

MISE EN PLACE

Mettez en place la version solo de la même manière que pour une partie à deux, en effectuant les changements suivants :

- Vous n'avez besoin que d'une seule feuille ; utilisez le verso.
- Vous jouez avec les cartes Lieu (et donc pas avec les Lieux imprimés sur le recto de votre feuille).
- Triez les cartes Solo (14 cartes principales et 4 cartes échanges), et choisissez un niveau de difficulté : **Standard, variante Connoisseur, ou Défi spécial**. Dans la variante Connoisseur*, vous jouez des actions Moine pour Jeanne d'Arc. Si vous choisissez Défi spécial, vous remplacez en plus les 4 cartes principales numérotées de 1 à 4 avec les 4 cartes échange (1B-4B).

Ces 14 cartes sont les « cartes Solo ». Mélangez-les et placez-les à côté de vous, avec le côté verso visible.

*Connoisseur : Terme utilisé au début du XVIIIe siècle signifiant «Connaisseur».

DÉROULEMENT DU JEU

Suivez les étapes 1 à 3 (voir p.2). Vous alternez les tours de jeu avec Jeanne. C'est vous qui jouez le premier tour.

À votre tour, choisissez 1 jeton Partisan et réalisez 1 action, comme d'habitude.

Pendant le tour de Jeanne, révélez la première carte Solo pour elle, et placez-la à gauche de la pile. À son prochain tour, révélez la carte suivante et placez-la au dessus de la carte qu'elle vient d'utiliser. De cette façon, la face verso d'une nouvelle carte Solo est visible en haut de la pile.

Le recto de chaque carte Solo montre un effet pour chacun des jetons Partisan. En fonction du jeton Partisan que Jeanne choisit (expliqué plus bas), réalisez pour elle l'action indiquée. Les actions sont expliquées en détail ci-dessous.

Pour savoir quel jeton Partisan Jeanne récupère, vous devez suivre la **flèche située sur le verso de la prochaine carte Solo**.

Jeanne choisit toujours un jeton Partisan parmi ceux disponibles. Pour cela, regardez le recto, **dans la direction que montre la flèche**, indique lequel de ces jetons Partisan elle veut prendre en premier. **Elle prend le premier jeton Partisan qui correspond**. Prenez ce jeton, et réalisez l'action indiquée sur la carte Solo de Jeanne, puis placez-le dans la zone d'attente, comme d'habitude. Les actions et les effets individuels à Jeanne sont expliqués plus bas.

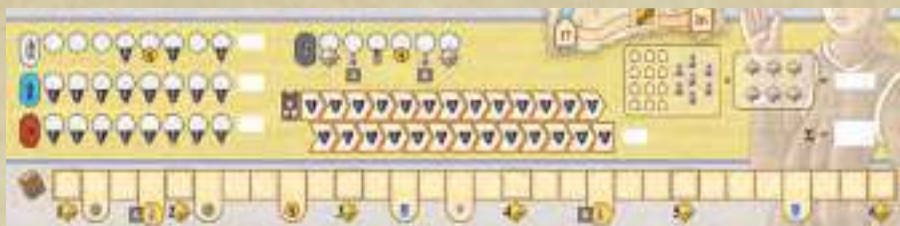
Lorsque le sac est épuisé pour la première fois, mélangez toutes les cartes solos et créer une nouvelle pile.

Exemple : ici, Jeanne a le choix entre un Chevalier, un Artisan, et un Fermier. La flèche au verso de la prochaine carte solo pointe vers le haut, ce qui veut dire que Jeanne d'Arc doit résoudre la carte Solo dans cette direction. Il n'y a pas de Batelier dans les jetons Partisan disponibles, elle doit donc regarder le prochain jeton Partisan. C'est un Fermier. Comme un Fermier est disponible, Jeanne le prend et réalise l'action.



ZONE DE JEANNE D'ARC

La partie jaune de votre feuille est la zone de Jeanne, où vous marquez ses actions. En plus, vous devez barrer certains éléments (comme les bonus et les villes), si nécessaire.



Entourez pour elle les boucliers dans le Dépôt, de gauche à droite. Elle ne peut pas entamer la deuxième rangée avant d'avoir terminé la première. Elle complète toujours les pistes du Batelier, du Fermier, du Chevalier, et de l'Érudit, de gauche à droite.

Aperçu des actions de Jeanne

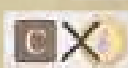
Si Jeanne prend un **Fermier, un Batelier, un Chevalier, ou un Érudit**, marquez une case sur la rangée correspondante (si possible). Après cela, réalisez l'effet indiqué sur la carte Solo.

Si Jeanne choisit un **Artisan**, elle construit un comptoir (voir ci-dessous).

À chaque fois qu'elle choisit un **Érudit** et que vous marquez une case pour elle, un effet supplémentaire s'active :

-  Marquez le niveau de développement suivant à droite de sa zone. Si les 6 niveaux ont déjà été marqués, cet effet est annulé.
-  Si vous n'avez pas encore entouré le **premier** citoyen (sur la deuxième case de la rangée Érudit), ou le **deuxième** citoyen (sur la cinquième case) sur la piste de développement, barrez-le et entourez un citoyen pour Jeanne, dans sa zone. Si vous avez déjà entouré le **citoyen sur la piste de développement**, rien ne se passe.
-  Entourez 1 bouclier dans le Dépôt de Jeanne.
-  Si vous jouez avec la variante Connoisseur ou Défi spécial, réalisez une action Moine pour Jeanne (expliqué ci-dessous).

Effets des cartes Solo

-  Entourez 1 comptoir dans la zone de Jeanne. Sur votre carte, barrez la ville qui possède le numéro indiqué sur la carte Solo, si elle n'a pas encore été entourée ou barrée (c'est-à-dire, si ni vous ni Jeanne n'y a encore construit de comptoir). Si c'est le cas, barrez la ville qui possède le numéro supérieur et qui n'a été ni entourée ni barrée.
-  Mélangez les cartes Lieu (celles qui n'ont pas encore été récupérées) de la catégorie indiquée et retirez-en une du jeu au hasard.
-  Entourez 1 bouclier dans le Dépôt de Jeanne.
-  Marquez le niveau de développement suivant dans la zone de Jeanne. Si les 6 niveaux ont déjà été marqués, cet effet est annulé.
-  Dans votre Banque, barrez le premier bonus jaune sur la gauche qui n'a pas encore été barré.
-  Entourez 1 citoyen dans la zone de Jeanne.
-  Si vous n'avez pas encore entouré le citoyen de l'Entrepôt ou de la Banque, barrez-le et entourez 1 citoyen dans la zone de Jeanne. Si vous l'avez déjà entouré (ou si Jeanne l'a déjà barré), Jeanne n'obtient rien et l'effet est annulé.
-  Barrez l'un des quatre Actes de bienfaisance. Si la flèche pointe vers la droite, barrez l'Acte de bienfaisance suivant vers la gauche ; si elle pointe vers la gauche, barrez le prochain acte vers la droite. Si tous les Actes de bienfaisance ont été complétés ou barrés, l'effet est annulé.
-  Si vous jouez avec la variante Connoisseur ou Défi spécial, réalisez une action Moine pour Jeanne (expliqué page suivante).

Action Moine

Si vous jouez avec le niveau de difficulté Standard, toutes les actions Moines pour Jeanne sont annulées.
Si vous jouez avec la variante Connoisseur ou Défi spécial et que Jeanne doit réaliser une action Moine, regardez **le verso de la première carte Solo retournée de la pile pour savoir quelle action elle doit réaliser comme bonus supplémentaire**. Elle doit soit construire un comptoir (en utilisant le nombre de comptoirs sur la face recto de la carte Solo),
ou marquer 1 case sur une rangée spécifique et entourer 1 bouclier dans le Dépôt.



Une action de Moine permet à Jeanne de marquer une case sur l'une de ses rangées deux fois pendant une action : une fois grâce au jeton Partisan, et une fois grâce au bonus qu'elle obtient avec le Moine.

Remarque concernant les cartes Lieu

Comme Jeanne n'obtient jamais de cartes Lieu, vous devez activer la catégorie supérieur vous-même (ce qui signifie que pour pouvoir obtenir une carte de catégorie III, vous devez d'abord obtenir une tuile de catégorie I, et une tuile de catégorie II).

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand vous avez vidé le sac deux fois.

Comme d'habitude, le joueur qui a construit le plus de comptoirs entoure 1 citoyen.

Comptez vos points de victoire comme d'habitude. Notez les scores de Jeanne dans sa zone :

- le total de ses points de victoire pour les Fermiers, Bateliers et Chevaliers qu'elle a marqués
- le total de boucliers entourés dans son Dépôt
- le nombre total de comptoirs et de citoyens entourés, multiplié par la valeur la plus élevée de son niveau de développement.

Le total des ces 5 résultats est le score final de Jeanne. Si vous avez au moins autant de points de victoire qu'elle, vous remportez la partie !

APERÇU DES CARTES LIEU

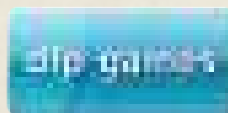
	Étable : entourez 1 pièce dans votre Banque et marquez 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt.		Bibliothèque : marquez 2 cases sur la piste de développement.		Moulin : entourez 1 pièce dans votre Banque et marquez 1 case sur la piste de développement.
	Brasserie : entourez 2 pièces dans votre Banque.		Champs : marquez 1 case sur la piste de développement et 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt.		Cimetière : lorsque vous obtenez une carte Lieu, vous pouvez barrer 1 pièce en moins dans votre Banque. Vous pouvez quand même payer le coût total si vous le souhaitez.

	Distillerie : si vous prenez un Commerçant, vous pouvez entourer 1 pièce dans votre Banque. Si vous recrutez un Moine, cet effet est annulé.		Archives : si vous prenez un Érudit, vous pouvez marquer 1 case sur la piste de développement. Si vous recrutez un Moine, cet effet est annulé.		Bateau de pêche : remplissez une voie navigable et entourez 1 pièce dans votre Banque.
	Route commerciale : remplissez une route et marquez 1 case sur la piste de développement.		Cabane dans les arbres : si vous remplissez une route, vous pouvez remplacer l'une des marchandises illustrées ici avec une autre marchandise de votre choix. Pour cela, si possible, vous		Meule de foin : marquez 1 Céréale et 1 marchandise de votre choix dans votre Entrepôt.
devez choisir un type de marchandise que vous n'avez pas encore fini de remplir dans votre Entrepôt. Sinon, marquez le prochain bouclier dans votre Dépôt, comme d'habitude.					
	Fromagerie : marquez 1 Fromage et 1 marchandise de votre choix dans votre Entrepôt.		Menuiserie : si vous prenez un Artisan, vous pouvez entourer 1 pièce dans votre Banque, ou marquer 1 case sur la piste de développement. Si vous recrutez un Moine, cet effet est annulé.		Deux-mâts : remplissez deux voies navigables.
	Attelage à quatre : remplissez quatre routes.		Taverne : vous pouvez construire des comptoirs sur des villes déjà barrées.		Architecte : barrez 1 pièce entourée dans votre Banque et construisez un comptoir. Suivez les règles habituelles.
	Domaine vinicole : marquez 1 Vin et 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt.		Confessional : marquez 3 cases sur la piste de développement.		Fauconnerie : entourez 1 pièce dans votre Banque, marquez 1 case sur la piste de développement, et 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt.

	Chambre d'hôtes : pour chaque colonne complétée dans votre Entrepôt, marquez 1 case sur la piste de développement.		Cabinet de conseil : si vous prenez un Érudit, vous pouvez marquer 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt. Si vous recrutez un Moine, cet effet est annulé.		Parc : pour chaque colonne complétée dans votre Banque, marquez 1 case sur la piste de développement.
	Entrepôt de stockage : marquez 2 marchandises (au choix) dans votre Entrepôt.		École : après avoir pris un Érudit, traitez-le comme le jeton Partisan de votre choix (excepté comme un Moine). Les effets d'une carte avec le signe « + » (Distillerie, Menuiserie, et		Orfèvrerie : pour chaque comptoir que vous avez construit, marquez 1 case sur la piste de développement.
	Cirque : vous pouvez réaliser les effets de cette carte Lieu sans jeton Partisan. Choisissez entre : - Entourez 2 pièces dans votre banque - Entourez 1 pièces dans votre banque et marquez 1 case sur la piste de développement - Marquez 2 cases sur la piste de développement		Machinerie : si vous prenez un Fermier, vous pouvez marquer 1 marchandise (au choix) dans votre Entrepôt. Si vous recrutez un Moine, cet effet est annulé.		Observatoire : vous ne pouvez activer cette carte Lieu qu'avec un Moine recruté (c'est-à-dire pas par le biais d'autres bonus ou effets qui vous permettent d'effectuer une action Moine).
				Vous pouvez marquer toutes les cases de votre piste de développement jusqu'au prochain symbole 🟡. Lorsque vous le faites, ignorez tous les bonus 🟡, mais obtenez les bonus jaunes si personne ne les a encore gagnés.	

Merci à tous ceux qui nous ont partagé leurs remarques pendant les nombreux tests. Nous remercions tout particulièrement notre stagiaire, Leo Weiler, qui a beaucoup contribué à ce projet, et a fait preuve de passion et d'enthousiasme.

Auteurs : Ryan Hendrickson et Reiner Stockhausen
Édition : dlp games / Markus Müller
Illustrations : Klemens Franz
Graphismes et mise en page : atelier198
Traduction française : Fanny Juchtzer
Édition française : Matagot



www.dlp-games.de
 © 2022 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Allemagne
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de