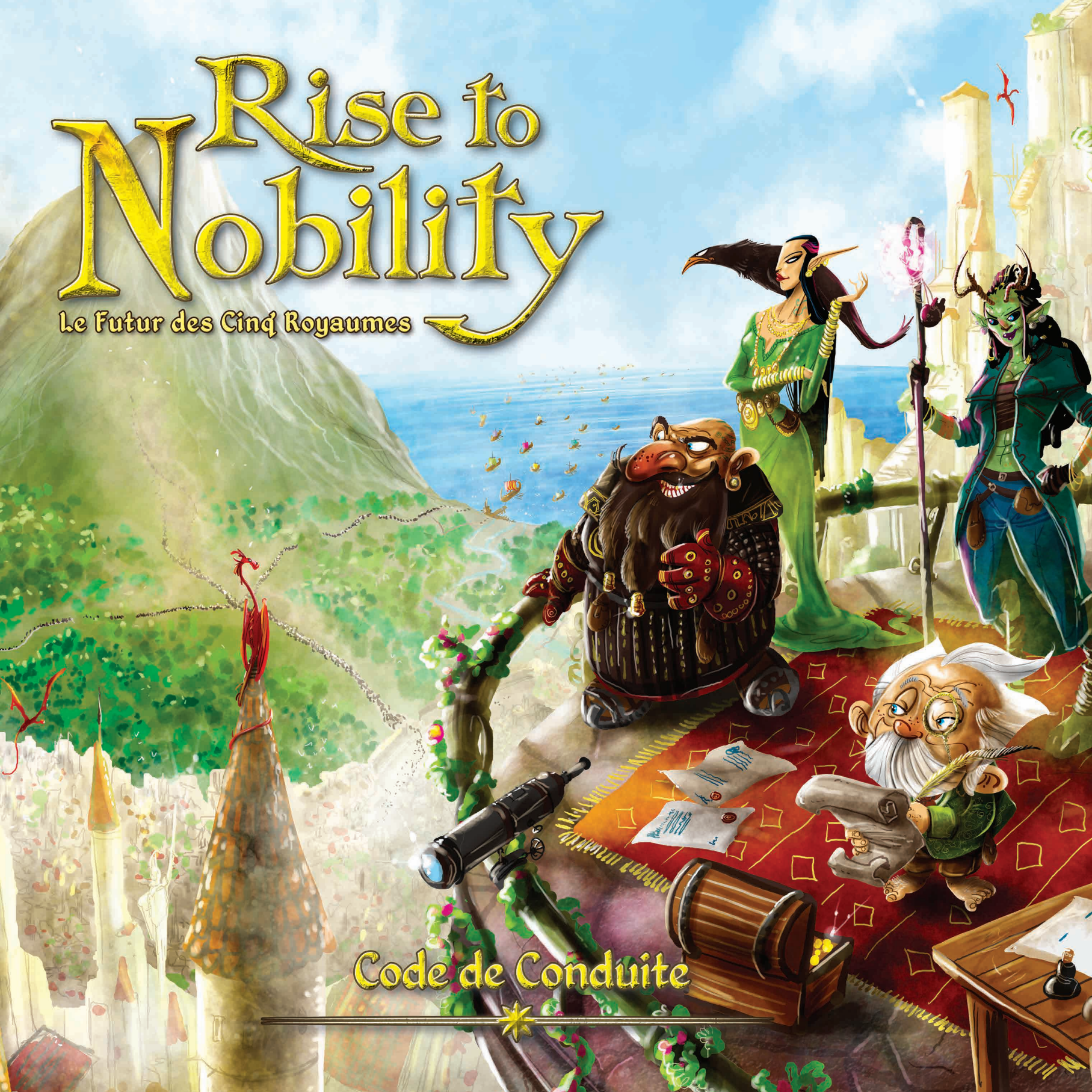


Rise to Nobility

Le Futur des Cinq Royaumes



Code de Conduite

Plateau de jeu (recto-verso)



Rise to Nobility

Sur ces terres magiques, où cohabitent héros, brigands et aventuriers, une paix fragile a fini par être instaurée entre les Cinq Royaumes. Cinq années se sont écoulées depuis l'évasion du machiavélique Seigneur Dranor de la Cavern Tavern. Après avoir retrouvé son titre de Grande Reine des Cinq Royaumes, Tabita Orestes, la princesse elfe, fit ériger une nouvelle capitale : la Cité d'Ivoire de Caveborn.

Caveborn est pour la Grande Reine une chance unique de faire perdurer cette paix, de mettre fin aux scissions créées par le Seigneur Dranor et de maintenir l'unité entre tous les peuples : semi-hommes, humains, elfes, nains, elfes marins et trobits. Dans cette optique, la Grande Reine Tabita fonda le Conseil de Pierre et invita un représentant de chaque peuple à y siéger. C'est un peu par hasard et certainement car il était le plus brave des administrateurs que vous puissiez rencontrer, que Berk, le Greffier de la Cité, prit la tête de ce Conseil. Néanmoins, il est tellement gentil et complaisant que le peuple gronde et réclame à la Grande Reine de le renvoyer dans les coursives de la Bibliothèque Royale qu'il n'aurait jamais dû quitter. La ville a besoin d'un leader, qualifié et charismatique, pas d'un archiviste !

Saurez-vous aider Caveborn à prospérer et à s'épanouir sous l'égide de la nouvelle Grande Reine, et ainsi prouver que vous méritez la place de Berk, à la tête du Conseil de Pierre ?

Marqueur
Premier
Joueur

Marqueur
Manche



30 dés



Extension Chancellerie (p. 20-22)



Matériel



6 plateaux Joueur (recto-verso)



48 tuiles Bâtiment (recto-verso)



18 tuiles Navire Marchand



20 jetons Modificateur



Sac en tissu



13 cartes Personnage



48 cartes Colons



5 cartes Mise en place



48 pièces d'or



120 cubes Ressource



Plateau Score



16 cartes Événement



12 jetons Multiplicateur



84 Ouvriers



6 cartes Aide de Jeu



15 cartes Objectif Solo



42 Habitations



18 marqueurs



30 tuiles Conseil de Pierre



Mise en Place pour 2-5 joueurs

(Voir p. 18-19 pour les parties Solo, à 6 joueurs et les cartes Événement)

PRÉPARATION DU PLATEAU DE JEU

Le plateau représente la nouvelle Cité de Caveborn. Vous pouvez choisir de jouer une partie standard aussi bien du côté Jour que du côté Nuit du plateau. Une fois le plateau placé au centre de la table, placez le marqueur Manche sur la case 1 de la piste des Manches.



PRÉPARATION DES CARTES

Carte Mise en Place

- Consultez la carte Mise en Place correspondant au nombre de joueurs. **Dans une partie à 2 joueurs, un Atelier est placé sur l'Atelier central (le deuxième) de chaque Guilde.**



Cartes Colons

- Séparez les cartes en deux piles (dos marqués 1 ou 2).
- Chaque joueur pioche aléatoirement une carte Colons dans la pile 1.
- Mélangez ensuite les 2 piles ensemble.
- Piochez 6 cartes Colons et placez-les, face visible, dans le coin supérieur gauche du plateau.



PRÉPARATION DES TUILES

Tuiles Navire Marchand

- Mélangez et placez-les en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- Placez 1 tuile, face visible, sur le Navire Marchand en bas à gauche du plateau.

Tuiles Conseil de Pierre

- Mélangez et placez-les en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- Placez 1 tuile, face visible, sur chacun des emplacements du Conseil.



PRÉPARATION DES JETONS MODIFICATEUR

Selon le nombre de joueurs, certains joueurs commenceront la partie avec des jetons Modificateur bonus.

- Dans une partie à 4 joueurs, le quatrième joueur reçoit 1 jeton Modificateur.
- Dans une partie à 5 joueurs, le quatrième joueur reçoit 1 jeton Modificateur et le cinquième joueur en reçoit 2.



PRÉPARATION DE LA RÉSERVE

Placez les Ouvriers, les Ressources (cubes), les Habitations, les pièces d'or et les jetons Modificateur à côté du plateau de jeu de façon à ce qu'ils soient accessibles de tous les joueurs. Ils forment la réserve.



PRÉPARATION DES TUILES BÂTIMENT

Ateliers et Bâtiments Collectifs

- Placez les tuiles Bâtiment dans le sac en tissu.
- Piochez et placez aléatoirement 1 tuile Bâtiment, face visible, sur chacun des 6 emplacements de l'Hôtel de Ville.



PRÉPARATION DES JOUEURS

Chaque joueur :

1. Choisit une couleur et prend les 5 dés correspondants.
2. Reçoit une carte Aide de jeu.
3. Reçoit aléatoirement 1 carte Personnage.
4. Prend 1 plateau Joueur.
5. Reçoit 8 pièces d'or.
6. Reçoit 1 Ressource de chaque type.
7. Prend 1 Habitation de sa couleur et la place sur sa Zone de Construction.
8. Place son marqueur Réputation sur la case 9 de la piste de Réputation de son plateau Joueur.
9. Place son marqueur Noblesse sur la case 0 de la piste de Noblesse du plateau de jeu.
10. Place son marqueur PVs sur la case 0 du plateau Score.

Le jeton Premier Joueur est donné au joueur ayant déménagé le plus récemment.



La majorité du matériel est imprimé recto-verso, vous proposant des illustrations différentes pour le Jour et la Nuit. Vous pouvez jouer à Rise to Nobility de la même façon de ces deux côtés. Néanmoins, une variante Nuit est disponible sur le site de www.pixiegames.fr



But du Jeu

Dans Rise to Nobility, les joueurs incarnent des propriétaires terriens cherchant à sortir de l'anonymat pour obtenir le titre tant convoité de Seigneur. Ils gagnent des points de victoire (PVs) en faisant prospérer leurs terres, en accueillant des Colons, en les aidant à devenir des Apprentis et un jour, qui sait, des Maîtres de Guilde (c'est toujours bon d'avoir des amis dans les sphères influentes), ainsi qu'en répondant aux demandes toujours très variées du Conseil de Pierre.

À l'issue des 10 manches que dure le jeu, le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire remplace Berk le Greffier à la tête du Conseil de Pierre et remporte la partie.

Déroulement de la Partie

CHAQUE MANCHE SE DIVISE EN 4 PHASES

1. PRÉPARATION : Lancer des dés

Chaque joueur lance les 5 dés de sa couleur.

2. ACTIONS : Tours de chaque joueur

Dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur, les joueurs jouent chacun leur tour.

À votre TOUR, vous pouvez réaliser tout ou partie de ces actions, une fois chacune :

- Placer un dé sur un emplacement de dé et résoudre l'action associée.
- Satisfaire une carte Colons.
- Vendre un Bâtiment.

Vous pouvez réaliser ces actions dans n'importe quel ordre.

La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient soit placé tous leurs dés, soit atteint leur limite de Réputation et ne puissent plus placer de dés. Une fois que tous les joueurs ont passé, passez à la Phase de Revenus.



3. REVENUS : Collecte des Revenus

- Recevez des pièces d'or grâce à vos Apprentis (les gains par Apprenti sont liés au nombre total d'Apprentis dans la Guilde).
- Recevez des Ressources grâce à vos Ateliers (1 Ressource de la Guilde associée pour chacun de vos Ateliers).
- Recevez les Récompenses de vos Bâtiments Collectifs (indiquées au-dessus de vos Bâtiments).

4. ENTRETIEN : Préparation de la manche suivante

- Replacez vos dés sur votre plateau Joueur.
- Placez les Ressources vendues au Port dans la réserve et remplacez la tuile Navire Marchand.
- Complétez le Conseil de Pierre avec de nouvelles tuiles (de gauche à droite en commençant par la ligne du haut).
- Complétez l'Hôtel de Ville : décalez les tuiles restantes vers la gauche puis ajoutez de nouvelles tuiles (du moins cher au plus cher).
- Le Premier Joueur transmet le jeton Premier Joueur au joueur à sa gauche.
- Le marqueur Manche est avancé d'une case.



Fin de Partie

La partie s'achève après 10 manches. Les joueurs gagnent des points de victoire bonus pour :

- Les Ressources présentes sur leur plateau Joueur : 1 PV pour 2 Ressources (quel que soit leur type).
- Leur niveau de Noblesse (gagnez les PVs indiqués). Le bouclier blanc rapporte 6 PVs.

En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus d'Habitations l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur bénéficiant de la plus haute Réputation prend la tête du Conseil de Pierre. Et, dans le cas improbable où l'égalité perdure, le joueur ayant le plus de pièces d'or gagne. Encore ? C'est ridicule, mais bon. Si d'aventure des joueurs sont toujours à égalité, ils partagent la victoire, ils l'ont bien méritée.

Plateaux Joueur

Votre plateau Joueur représente le petit lopin de terre qui vous appartient.

1. Entrepôts : Stockez ici vos Ressources jusqu'à ce que vous les dépensiez.

2. Zone des Ouvriers : Stockez ici les Ouvriers inactifs que vous recevrez en satisfaisant des cartes Colons.

3. Emplacement de dés : Renvoyez un Apprenti du plateau de jeu vers votre Zone des Ouvriers.

4. Zone de Construction : Stockez ici les Habitations achetées sur le Chantier.

5. Parcelles : Placer des Habitations sur une Parcelle est un prérequis pour satisfaire une carte Colons. Chaque emplacement ne peut contenir qu'une Habitation et chaque Habitation ne peut être utilisée que pour une carte Colons. Vous pouvez construire au maximum 7 Habitations.

6. Zones Collectives : Placez ici les Bâtiments Collectifs que vous avez achetés.

7. Piste de Réputation : Suivez facilement la progression de votre Réputation.



RÉPUTATION

Il est important que votre nom soit tenu en haute estime dans la Cité et que vous soyez en bonnes relations avec la Grande Reine Tabita. Votre Réputation est indiquée sur la piste de Réputation de votre plateau Joueur : elle est de 9 en début de partie.

Votre Réputation représente la valeur totale des dés que vous pouvez jouer lors d'une manche. Vous ne pouvez pas jouer de dé qui conduirait votre total à dépasser votre Réputation. Vérifiez toujours votre Réputation avant de placer un dé. Vous lancez les 5 dés en même temps au début de la manche puis vous choisissez, tout au long de la manche, quels dés vous jouez.

Si vous jouez une action qui augmente ou diminue votre Réputation, la limite de valeur totale de vos dés est **immédiatement modifiée (tout de suite après avoir placé votre dé)**. Les actions déjà jouées ne sont pas affectées par une diminution de votre Réputation qui conduirait la valeur totale des dés que vous avez déjà placés à dépasser votre nouvelle limite.

Exemple : Fred obtient les dés 5, 2, 3, 2, 4 et sa Réputation actuelle est de 11. À cette manche, il peut donc utiliser les dés 5, 2 et 3, car leur valeur totale est de 10, ou les dés 2, 3, 2 et 4, car leur valeur totale est de 11. Si sa Réputation vient à augmenter au cours de cette manche, sa nouvelle limite de valeur totale prendra effet immédiatement et il aura alors accès à d'autres dés ou à des combinaisons de dés différentes. Il peut ajuster sa stratégie en cours de jeu tant que les dés qu'il place ne dépassent jamais sa limite actuelle.

En défaussant un jeton Modificateur, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 la valeur d'un dé. Vous ne pouvez pas transformer directement un 1 en un 6, ni un 6 en un 1, de cette manière. Vous pouvez néanmoins dépenser plusieurs jetons Modificateur pour changer plusieurs fois la valeur d'un même dé.

Si vous utilisez un jeton Modificateur, vous devez utiliser la nouvelle valeur de votre dé lorsque vous calculez la valeur totale de vos dés.



NOBLESSE



Lorsque votre Noblesse augmente, vous débloquent des avantages et gagnez des PVs supplémentaires en fin de partie. Vous progressez sur la piste de Noblesse en satisfaisant des cartes Colons et en achetant des Bâtiments. Chaque ★ vous permet de progresser d'une case. Pour devenir Seigneur, il vous faut atteindre le niveau 5 ♥. Au niveau 12 ♦, vous recevez le titre de Seigneur d'Ivoire.

CARTES PERSONNAGE

Chaque joueur incarne un propriétaire terrien. Il existe de nombreux personnages différents comme un bandit de grand chemin, un chef marchand, un garde, etc.

Chaque personnage possède la capacité de dépenser une Ressource supplémentaire d'un type défini lorsqu'il accueille des Colons. Ainsi, le joueur peut dépenser 4 Ressources de ce type et dépasser la limite normale de 3 Ressources d'un même type. Cette capacité est disponible dès le début de la partie et peut être utilisée autant de fois que nécessaire au cours de la partie.

L'avantage indiqué au bas de la carte n'est disponible, quant à lui, que si votre niveau de Noblesse est supérieur ou égal à 5 (votre marqueur a atteint ou dépassé le ♥). C'est un effet à usage unique dont vous bénéficiez immédiatement après avoir reçu le titre de Seigneur.



Lieux de la Cité

Il y a plusieurs endroits à visiter dans la sublime Cité de Caveborn. Vous pouvez y placer vos dés afin d'y réaliser des actions ou d'y gagner les bénéfices associés.

PLACER DES DÉS

Vos dés doivent respecter la valeur indiquée sur les emplacements de dé sur lesquels vous les placez. Un dé ne peut être placé que sur un emplacement vide. Les dés occupent leurs emplacements jusqu'à la fin de la manche et ne peuvent pas être combinés. Vous ne pouvez placer qu'un dé par tour.

Certains lieux de la Cité disposent d'un nombre d'emplacements fixes, indépendants du nombre de joueurs, alors que d'autres offrent plus ou moins de places selon la configuration de la partie. Cela est précisé sur les cartes Mise en Place.

Cavern Tavern

L'une de vos tâches principales est de loger les nouveaux Colons qui arrivent à Caveborn. Ils attendront dans la Cavern Tavern que vous veniez les chercher.

Pour prendre l'une des 6 cartes Colons visibles, vous devez respecter les règles suivantes :

- Les dés doivent être placés sur les emplacements de gauche à droite.
- Le nombre d'emplacements disponibles est égal au nombre de joueurs.
- Le dé placé sur le premier emplacement peut être de n'importe quelle valeur.
- Tous les autres dés placés doivent être d'une valeur égale ou supérieure au dé placé précédemment.

Exemple : Jenny place un dé de valeur 2 sur la Cavern Tavern et prend une carte Colons. C'est à Jade qui doit donc placer un dé de valeur 2 ou plus : elle place un 3. Mélissa est la suivante et doit donc placer un dé de valeur 3 ou plus : elle place un 6.

Lorsqu'une carte Colons est prise dans la Cavern Tavern, remplacez-la immédiatement par une nouvelle carte. Chaque joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes Colons non satisfaites devant lui.





Cartes Colons

Les cartes Colons représentent les groupes et les familles qui arrivent à Caveborn en quête d'une vie meilleure. Chaque groupe a des attentes précises (Ressources) sur ce qu'il souhaite trouver dans son Habitation ainsi qu'un budget défini (PVs) qu'il est prêt à y dépenser.

SATISFAIRE UNE CARTE COLONS

Pour satisfaire une carte Colons, vous devez :

- Prendre une Habitation de votre Zone de Construction et la placer sur une Parcelle de votre plateau Joueur. (Une fois placée, elle n'est plus utilisable pour une autre carte Colons.)
- Dépenser les Ressources indiquées sur la carte (en les replaçant dans la réserve).

Chaque carte Colons indique (en haut à gauche) les nombres minimum (flèche rouge) et maximum (flèche bleue) de Ressources à dépenser. Vous devez dépenser au moins 1 Ressource de chacun des types indiqués au bas de la carte. Vous ne pouvez pas dépenser plus de 3 Ressources d'un même type (votre Personnage vous permet de dépenser 4 Ressources d'un type spécifique).

Après avoir satisfait une carte Colons :

- Gagnez le nombre d'Ouvriers indiqués dans le coin supérieur droit de la carte (meeples) et placez-les dans votre Zone des Ouvriers.
- Avancez votre marqueur Noblesse d'une case par étoile indiquée dans le coin supérieur droit de la carte.
- Gagnez 1 PV pour chaque Ressource (cube) que vous avez dépensée.
- Gagnez 1 PV par Bâtiment Collectif présent sur votre plateau (si vous en avez).

Exemple : Julien veut accueillir des Colons ayant un budget de 8-12 et voulant des Meubles, des Armes, des Reliques et des Livres.

Pour satisfaire leur demande, Julien doit dépenser au moins 1 Ressource de chacun des quatre types demandés (au moins 1 rouge, 1 bleue, 1 verte et 1 jaune) et totaliser entre 8 et 12 Ressources dépensées. Il ne peut pas utiliser plus de 3 Ressources d'un même type (même couleur) pour cela.

Par exemple, s'il décide de satisfaire leur plus haute exigence (12 Ressources), il devra payer 3 Ressources de chacun des 4 types demandés. En dépensant ces 12 Ressources, il marquera 12 PVs.

Il pourrait également se contenter du minimum en ne dépensant que 3 Meubles, 2 Armes, 1 Relique et 2 Livres, ou toute autre combinaison de ces Ressources, pour gagner 8 PVs.

Il en va de même s'il choisit de dépenser un total de Ressources entre le minimum et le maximum pour gagner 9, 10 ou 11 PVs.



Ne défaussez pas vos cartes Colons satisfaites : conservez-les en pile, à côté de votre plateau Joueur, en vous assurant de laisser le peuple toujours visible. Certaines actions dépendent des peuples que vous avez accueillis.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes Colons non satisfaites en même temps devant vous. Il n'y a néanmoins pas de pénalité si vous ne parvenez pas à satisfaire les demandes de ces cartes avant la fin de la partie. Vous pouvez prendre une quatrième carte Colons à la Cavern Tavern mais devez au préalable défausser l'une de vos 3 cartes Colons non satisfaites.

Vous ne pouvez pas satisfaire plus d'une carte Colons à votre tour ni satisfaire plusieurs fois une même carte Colons.

Chantier

Un des prérequis pour accueillir des Colons, c'est de pouvoir les loger. Pour cela, vous pouvez acheter des Habitations en allant sur le Chantier.

Pour acheter une Habitation, vous devez payer 5 pièces d'or et suivre les règles de placement suivantes :



- Les dés doivent être placés sur les emplacements de gauche à droite.
- Le nombre d'emplacements disponibles est égal au nombre de joueurs.
- Le dé placé sur le premier emplacement peut être de n'importe quelle valeur.
- Tous les autres dés placés doivent être d'une valeur égale ou inférieure au dé placé précédemment.

Chaque dé placé vous permet d'acheter 1 Habitation. Prenez 1 Habitation de votre couleur et placez-la sur votre Zone de Construction.

Exemple : Éric place un dé de valeur 6 sur le Chantier et achète une Habitation. Vincent joue ensuite et doit placer un dé de valeur 6 ou inférieure : il place un 3. C'est à Amélie qui doit placer un dé de valeur 3 ou inférieure : elle joue un 2.



Guildes

Il existe 6 Guildes différentes :

- Guilde des Artistes
- Guilde des Forgerons
- Guilde des Menuisiers
- Guilde des Joailliers
- Guilde des Érudits
- Guilde des Magiciens



Les mêmes règles s'appliquent à toutes les Guildes.

Chaque Guilde dispose de 3 emplacements de dé. Pour y placer un dé, vous devez remplir deux conditions :

1. L'emplacement doit être vide et disponible (en fonction du nombre de joueurs).
2. La valeur du dé que vous placez doit être l'une de celles indiquées sur l'emplacement.



1. ACTIVER DES ATELIERS

Lorsque vous placez un dé dans une Guilde, vous activez immédiatement certains Ateliers de cette Guilde. Vous choisissez si vous souhaitez recevoir le bonus indiqué chacun des tuiles activées.

Les Ateliers sont activés de gauche à droite.

- Si vous placez un dé de valeur 1 ou 2, vous activez le premier Atelier (celui de gauche).
- Si vous placez un dé de valeur 3 ou 4, vous activez le premier et le deuxième Atelier (ceux de gauche et du milieu).
- Si vous placez un dé de valeur 5 ou 6, vous activez les trois Ateliers.

Lorsqu'un Atelier est activé, le propriétaire de cet Atelier reçoit la récompense indiquée sur le plateau, au-dessus de l'Atelier. Si un joueur active son propre Atelier, il ne reçoit pas cette récompense.



Dans une partie à 2 joueurs, le propriétaire de l'Atelier reçoit 2 fois la récompense.

Après avoir activé les Ateliers, vous pouvez terminer votre tour OU réaliser l'**une ou les deux** actions suivantes, **dans cet ordre** : Acheter des Ressources PUIS Placer des Ouvriers.

2. ACHETER DES RESSOURCES :

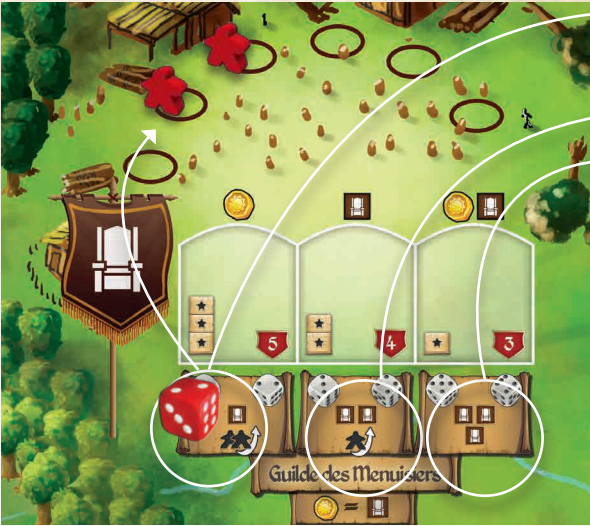
Chaque Ressource coûte 1 pièce d'or. Le nombre de Ressources que vous pouvez acheter est indiqué sur chaque emplacement : 1, 2 ou 3. La réserve de Ressources n'est pas limitée. Si nécessaire, utilisez les jetons Multiplicateur pour représenter un large stock de Ressources.

3. PLACER DES OUVRIERS :

Certains emplacements vous permettent de placer vos Ouvriers afin qu'ils deviennent Apprentis dans la Guilde. Pour cela, vous pouvez utiliser un Ouvrier de votre Zone des Ouvriers OU transférer l'un de vos Apprentis présents dans une autre Guilde. Un Ouvrier ou un Apprenti ne peut être placé que sur un emplacement d'Apprenti vide.



Le nombre d’emplacements d’Apprenti disponibles dans une Guilde est égal au nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à 2 joueurs, il y a 2 emplacements d’Apprenti disponibles dans chaque Guilde.



- Vous pouvez placer jusqu’à 2 Apprentis dans la Guilde (1 par emplacement).
- Vous pouvez placer 1 Apprenti dans la Guilde.
- Vous ne pouvez ni placer ni transférer d’Apprenti.

Il y a 3 avantages à placer des Apprentis dans une Guilde. Ces avantages prennent effet lors de votre prochain tour.

RESSOURCES GRATUITES

Lorsque vous achetez des Ressources dans une Guilde, vous recevez une Ressource gratuite supplémentaire de ce type pour chacun de vos Apprentis présents dans cette Guilde. Si vous n’achetez aucune Ressource, vous ne recevez aucune Ressource gratuite de vos Apprentis.

Exemple : Éric dispose de 2 Apprentis dans la Guilde des Menuisiers. S’il place un dé de valeur 3, il peut acheter jusqu’à 2 Meubles et en recevra gratuitement 2 supplémentaires (1 pour chaque Apprenti) soit un total de 4 Meubles.

POSSIBILITÉ D’ACHETER DES ATELIERS

À l’Hôtel de Ville, vous pouvez acheter des Ateliers pour une Guilde uniquement si vous avez au moins un Apprenti dans cette Guilde.

REVENUS DE FIN DE MANCHE

Lors de la Phase de Revenus, chacun de vos Apprentis vous rapporte des pièces d’or. Le nombre de pièces d’or gagnées est déterminée par le nombre total d’Apprentis dans la Guilde (les vôtres et ceux des autres joueurs).

Nombre total d’Apprentis dans une Guilde	Pièces d’or par Apprenti dans une partie à 2 joueurs	Pièces d’or par Apprenti dans une partie à 3 joueurs	Pièces d’or par Apprenti dans une partie à 4 joueurs	Pièces d’or par Apprenti dans une partie à 5 joueurs	Pièces d’or par Apprenti dans une partie à 6 joueurs
1	3	3	3	3	4
2	2	2	2	2	3
3		1	2	2	2
4			1	1	2
5				1	1
6					1

Hôtel de Ville

À l'Hôtel de Ville, vous pouvez acheter des Ateliers ou des Bâtiments Collectifs. L'Hôtel de Ville dispose de 6 emplacements de dé ayant chacun une valeur de dé bien précise et un coût associé.

Pour acheter un Bâtiment, vous devez respecter ces règles de placement :

- Le dé placé doit être de la valeur indiquée au-dessus de la tuile Bâtiment.
- Vous devez payer le coût indiqué au-dessus de la tuile Bâtiment.
- Vous devez avoir les Apprentis requis ou les Ouvriers associés à ce type de Bâtiment (voir Acheter et Placer des Ateliers).



Les Bâtiments achetés ne sont pas renouvelés avant la Phase d'Entretien. Lors de cette phase, faites d'abord glisser les Bâtiments restants vers la gauche, puis complétez les emplacements vides avec de nouvelles tuiles Bâtiment, du moins cher vers le plus cher.

ACHETER ET PLACER DES ATELIERS

Si vos Apprentis veulent devenir des Maîtres de Guilde, ils doivent posséder un Atelier. Chaque Atelier est associé à un type de Guilde et ne peut donc être placé que dans cette Guilde.

Vous ne pouvez acheter un Atelier que si vous avez au moins un Apprenti dans la Guilde associée à cet Atelier.

Après avoir acheté un Atelier :

1. Placez l'Atelier dans la Guilde correspondante, sur l'emplacement d'Atelier disponible le plus à gauche.
2. Placez l'un de vos Apprentis présents dans cette Guilde sur cet Atelier afin d'en réclamer la propriété.
3. Gagnez autant de points de Noblesse qu'il y a d'étoiles sur l'emplacement d'Atelier.
4. Gagnez les PVs associés à cet emplacement d'Atelier.



L'Apprenti que vous placez sur l'Atelier devient un Maître de Guilde et n'est donc plus un Apprenti. Vous perdez immédiatement tous les avantages liés à la présence de cet Apprenti dans cette Guilde.

- Le Maître de Guilde ne vous rapporte aucune pièce d'or lors de la Phase de Revenus.
- Le Maître de Guilde ne vous donne droit à aucune Ressource gratuite lorsque vous achetez des Ressources.
- Le Maître de Guilde vous rapporte une Ressource de sa Guilde lors de la Phase de Revenus.

Lors de la Phase de Revenus, gagnez 1 Ressource (correspondante à la Guilde) pour chaque Atelier que vous possédez.

À la fin d'une manche, lorsque vous complétez les emplacements vides de l'Hôtel de Ville, défaussez et remplacez tous les Ateliers associés à des Guildes dont les 3 emplacements d'Atelier sont déjà occupés.

ACHETER ET PLACER DES BÂTIMENTS COLLECTIFS

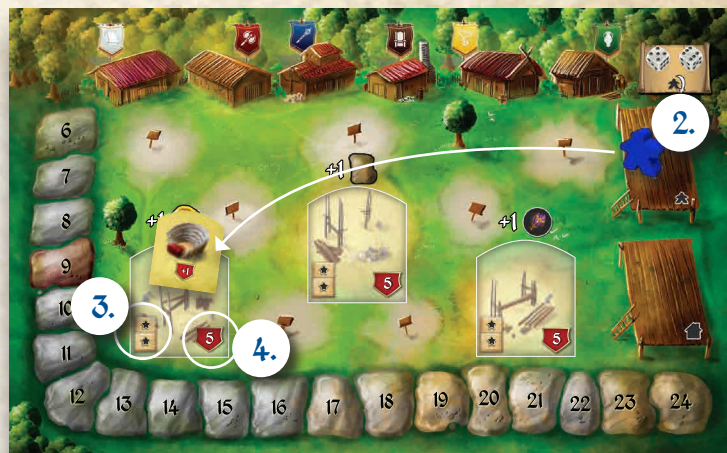
Les Bâtiments Collectifs augmentent la valeur de vos terres et vous rapportent des PVs supplémentaires lorsque vous accueillez des Colons.

Vous pouvez construire un Bâtiment Collectif uniquement si vous avez un Ouvrier dans votre Zone des Ouvriers.

Après avoir acheté un Bâtiment Collectif :

1. Placez le Bâtiment Collectif sur une Zone Collective vide de votre plateau Joueur.
2. Placez un Ouvrier de la Zone des Ouvriers sur ce Bâtiment Collectif.
3. Gagnez 2 niveaux de Noblesse (comme indiqué par les étoiles de la Zone Collective).
4. Gagnez 5 PVs comme indiqué sur la Zone Collective.

Lors de la Phase de Revenus, gagnez les récompenses indiquées au-dessus de vos Bâtiments Collectifs.



VENDRE UN ATELIER OU UN BÂTIMENT COLLECTIF

À votre tour, vous pouvez vendre un Bâtiment : c'est une action gratuite qui n'est associée à aucun emplacement de la Cité et ne nécessite pas de placer un dé.

Si vous vendez un Atelier, immédiatement :

- Gagnez 3 pièces d'or.
- Perdez les Points de Victoire que vous aviez gagnés en plaçant cet Atelier.
- Remplacez votre Maître de Guilde dans la Zone des Ouvriers de votre plateau Joueur.

L'Atelier reste en jeu, mais il n'a plus de propriétaire. Personne ne reçoit de récompense lorsque cet Atelier est activé.

Si vous vendez un Bâtiment Collectif, immédiatement :

- Gagnez 3 pièces d'or.
- Perdez 5 Points de Victoire.
- Remplacez votre Ouvrier dans la Zone des Ouvriers.
- Défaussez le Bâtiment Collectif.





Port

Des marchands allant et venant des confins des Cinq Royaumes viennent jeter l'ancre à Caveborn pour faire commerce de Ressources. Vous pouvez en profiter pour vendre les Ressources que vous avez collectées en les plaçant sur la tuile Navire Marchand stationnée au Port.

Il y a 6 emplacements disponibles au Port associés chacun à une valeur de dé, de 1 à 6. **La valeur du dé que vous placez détermine le nombre de Ressources que vous pouvez vendre.** Vous pouvez vendre n'importe quelle combinaison de Ressources.

VENDRE DES RESSOURCES

La tuile Navire Marchand représente la demande actuelle en Ressources dans la Cité.



Lorsque vous vendez une Ressource, vous devez :

- Placer la Ressource (cube) sur une case vide du symbole correspondant.
- Gagner immédiatement le nombre de pièces d'or indiqué sur la tuile.

Exemple : Christophe place un dé de valeur 3 sur le Port et choisit de vendre 1 Bijou, 1 Relique et 1 Meuble. Il reçoit 3 pièces d'or pour le Bijou, 2 pièces d'or pour la Relique et 1 pièce d'or pour le Meuble, soit un total de 6 pièces d'or.

Les Ressources restent sur le Navire Marchand jusqu'à la fin de la manche. Une fois que toutes les cases d'un type de Ressource sont remplies, les joueurs ne peuvent plus vendre cette Ressource. Lors de la Phase d'Entretien, toutes les Ressources du Navire Marchand sont renvoyées dans la réserve et une nouvelle tuile Navire Marchand est placée sur le Port.

Conseil de Pierre

Six Conseillers, un de chaque peuple du Royaume, siègent au Conseil de Pierre. Leur responsabilité première est de s'assurer que leur peuple a suffisamment de Ressources et d'Or pour prospérer dans la Cité. Les demandes de chaque Conseiller sont représentées par les tuiles Conseil de Pierre.

Vous recevez une récompense lorsque vous répondez à la demande d'un Conseiller. Néanmoins, les autres Conseillers sont conscients de ces marques de favoritisme et votre réputation dans la Cité, mais également auprès de la Grande Reine, risque d'en pâtir.

Vous devez respecter 2 critères pour pouvoir répondre à la demande d'un Conseiller :

1. Vous devez avoir un niveau de Noblesse égal ou supérieur au prérequis de Noblesse indiqué sur la tuile.
2. Vous devez avoir accueilli des Colons du peuple du Conseiller avec lequel vous souhaitez discuter.



Exemple : Si vous avez des Colons Elfes et Nains sur vos terres, vous pouvez uniquement répondre aux demandes des Conseillers Elfes et Nains. Le peuple auquel appartient chaque Conseiller est indiqué sur le plateau de jeu.

Il y a trois emplacements en face de chaque Conseiller, un par ligne.

RÉPONDRE À UNE DEMANDE DU CONSEIL DE PIERRE

Pour ce faire, vous devez désigner une tuile et respecter les règles suivantes :

- Vous devez répondre aux 2 critères associés à ce Conseiller (voir ci-dessus).
- La valeur du dé utilisé doit correspondre à l'une de celles indiquées au bout de la ligne.
- Prenez la tuile désignée et placez votre dé à sa place.
- Dépensez immédiatement les Ressources et les pièces d'or indiquées (s'il y en a).

Après avoir répondu aux exigences d'une tuile Conseil de Pierre, immédiatement :

1. Gagnez les PVs indiqués sur la tuile.
2. Reculez de 2 cases sur la piste de Réputation.

Lors de la Phase d'Entretien, complétez les emplacements vides du Conseil de Pierre avec de nouvelles tuiles, en commençant par la ligne du haut, puis de gauche à droite.



Bureau de Berk le Greffier

Un petit coup de main est toujours bienvenu, surtout quand il vient d'un haut fonctionnaire de la Cité. Pour l'obtenir, vous devrez vous rendre dans le Bureau de Berk le Greffier afin de lui demander assistance. Les 3 emplacements de dé sont toujours disponibles. Lorsque vous y placez un dé, vous pouvez choisir de réaliser l'une ou les deux actions suivantes :

1. PRENDRE UN JETON MODIFICATEUR

- Un dé de valeur 1 ou 2 vous permet de prendre un jeton Modificateur gratuitement.
- Un dé de valeur 3 ou 4 vous permet de prendre un jeton Modificateur gratuitement et d'acheter un jeton Modificateur supplémentaire au prix de 1 pièce d'or.
- Un dé de valeur 5 ou 6 vous permet de prendre un jeton Modificateur gratuitement et d'acheter jusqu'à deux jetons Modificateurs supplémentaires au prix de 1 pièce d'or chacun.

2. RENOUVELER DES CARTES

- AU CHOIX : défaussez les cartes Colons visibles et remplacez-les par de nouvelles cartes du paquet Colons
- OU défaussez les Bâtiments de l'Hôtel de Ville et remplacez-les par de nouvelles tuiles du sac. Placez les nouveaux Bâtiments de gauche à droite, en sautant les emplacements sur lesquels il y a déjà un dé.





Le Château d'Ivoire

Il est fondamental de vous assurer que votre réputation et votre nom soient tenus en haute estime par la Cour si vous

souhaitez un jour prendre la tête du Conseil de Pierre. Et le meilleur moyen pour cela est simplement de vous rendre au Château d'Ivoire pour entretenir, comme il se doit, vos bonnes relations avec la Grande Reine Tabita.

Les 3 emplacements de dé sont toujours disponibles, peu importe le nombre de joueurs. Lorsque vous placez votre dé sur l'un de ces emplacements, vous augmentez immédiatement votre Réputation de la valeur indiquée sur l'emplacement.

La nouvelle limite de valeur totale de vos dés s'applique immédiatement.

Emplacement de dé du plateau Joueur

Sur votre plateau Joueur, si vous placez un dé de valeur 5 ou 6, vous pouvez renvoyer l'un de vos Apprentis du plateau de jeu vers votre Zone des Ouvriers. Vous ne pouvez pas utiliser cet emplacement pour renvoyer un Maître de Guilde.

Mise en Place pour 6 joueurs

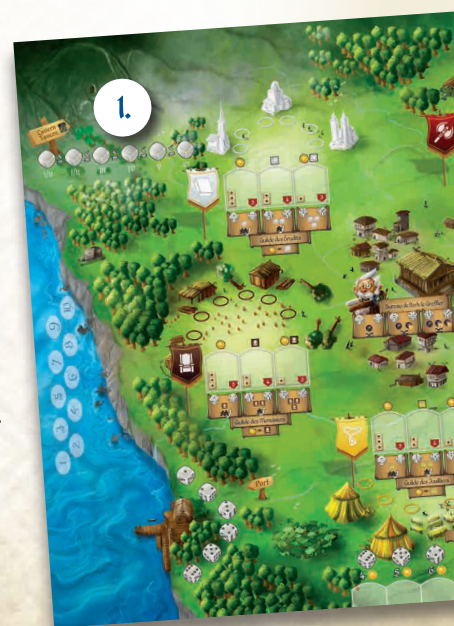
Pour une partie à 6 joueurs, appliquez les modifications suivantes :

- Vous devez jouer avec l'extension Chancellerie (voir p. 20).
- Ajoutez la tuile Emplacement de dé supplémentaire du Château d'Ivoire sur le plateau de jeu : 4 emplacements de dé sont donc disponibles au Château d'Ivoire.
- Les joueurs n'utilisent que 4 dés de leur couleur (au lieu de 5).
- Les joueurs commencent avec 7 points de Réputation (au lieu de 9).
- Le quatrième joueur commence avec 1 jeton Modificateur, le cinquième avec 2 et le sixième avec 3 jetons Modificateur.

Cartes Événement

Si vous souhaitez jouer avec les Événements :

- Séparez les cartes en deux paquets (leur dos est marqué d'un I ou d'un II).
- Piochez aléatoirement 5 cartes du paquet I et 5 cartes du paquet II. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- Formez la pioche Événement en plaçant le paquet de cartes I sur celui de cartes II.
- Au début de chaque manche, révélez une carte Événement : l'effet de cette carte s'applique à toute la manche.
- Lors de la phase d'Entretien, défaussez la carte Événement.



Jeu en Solo

OBJECTIF

Remplir les conditions de l'Objectif Solo avant la fin des 10 manches.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place normale, à quelques exceptions près :

- Placez 1 Atelier sur le deuxième emplacement de chaque Guilde (l'Atelier doit correspondre à la Guilde).
- Jouez avec le matériel noir : Ouvriers, dés, Habitations et marqueurs.
- Prenez 1 dé de chacune des autres couleurs (blanc, jaune, rouge, vert et bleu) : ils serviront à l'Automate.
- Piochez une carte Objectif Solo.
- Vous ne pouvez pas jouer avec l'extension Chancellerie.



CARTE AIDE DE JEU

(IDENTIQUE À CELLE POUR 2 JOUEURS)

- Emplacements de dé disponibles à la Cavern Tavern et au Chantier : 2
- Emplacements de dé disponibles dans chaque Guilde : 1
- Emplacements d'Apprenti disponibles dans chaque Guilde : 2
- Revenu gagné par Apprenti dans chaque Guilde :
 - 1 Apprenti : 3 pièces d'or
 - 2 Apprentis : 2 pièces d'or

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule normalement. Néanmoins, à chaque manche, lors de la Phase de Préparation, lancez tous les dés de l'Automate et placez-les sur ces lieux :

1. Dé Blanc : Premier emplacement de dé de la Cavern Tavern.
2. Dé Vert : Premier emplacement de dé du Chantier.
3. Dé Jaune : Emplacement correspondant à sa valeur à l'Hôtel de Ville.
 - Défaussez le Bâtiment associé à cet emplacement.
4. Dés Rouge et Bleu : Emplacement de dé d'une Guilde (la Guilde est bloquée pour cette manche)
 - Valeur 1 : Guilde des Érudits
 - Valeur 2 : Guilde des Forgerons
 - Valeur 3 : Guilde des Menuisiers
 - Valeur 4 : Guilde des Magiciens
 - Valeur 5 : Guilde des Joailliers
 - Valeur 6 : Guilde des Artistes
 - Si deux dés sont de même valeur, placez-en un et mettez l'autre de côté.
 - Lorsqu'un dé de l'Automate est placé dans une Guilde, activez tous les Ateliers que vous possédez dans cette Guilde.
 - Vous recevez 2 fois la récompense indiquée sur les Ateliers ainsi activés.



L'Extension Chancellerie

L'extension Chancellerie ajoute un nouveau lieu dans lequel les Apprentis peuvent gagner des Revenus et des avantages. Elle propose également des objectifs secrets de fin de partie permettant de marquer des PVs supplémentaires.

MATÉRIEL



MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

- Placez le plateau Chancellerie à côté du plateau de jeu.
- Placez les 18 tuiles Dés dans le sac en tissu (avec les tuiles Bâtiment).
- Donnez 3 jetons Cité à chaque joueur.
- Mélangez les cartes Commission et distribuez-en 3, face cachée, à chaque joueur.
 - Chaque joueur consulte ses cartes et en choisit 1 qu'il conserve. Elle doit être tenue secrète des autres joueurs.
 - Les cartes non sélectionnées sont replacées dans le paquet Commission : mélangez-le et placez-le à proximité du plateau Chancellerie.
- Chaque joueur pioche 1 tuile Dés du sac et la place à côté de sa carte Commission

LE PLATEAU CHANCELLERIE

Envoyer vos Ouvriers à la Chancellerie pour qu'ils deviennent des Apprentis vous offrira plusieurs avantages.

Emplacement d'Apprenti : Chaque emplacement est associé à un Peuple et à un Bureau.

Avantage : Chaque Bureau prodigue un avantage au joueur dont l'Apprenti y siège.

Emplacement de dé : Chaque emplacement est associé à deux Bureaux, un au-dessus et un au-dessous.

Il y a 6 emplacements de dé disponibles dans la Chancellerie nécessitant des dés de valeurs 1 à 6.

Seuls les 6 Bureaux du haut sont disponibles dans des parties de 2 à 4 joueurs. Les 12 Bureaux sont disponibles dans des parties à 5 et 6 joueurs.



À chaque carte Commission est associée une tuile Dés. Pour activer une carte Commission, vous devez compléter la tuile Dés associée en y plaçant tous les dés requis sur les emplacements de dés de la tuile.

À votre tour, vous pouvez utiliser votre action de placement de dé pour placer un dé sur l'emplacement de même valeur de la tuile Dés. Vous n'êtes pas obligé de compléter la tuile Dés en une seule manche. Vous pouvez la compléter progressivement au fil de la partie.

Lorsque vous récupérez vos dés au cours de la Phase d'Entretien, remplacez-les par des jetons Cité pour indiquer chaque emplacement complété. Dès que tous les emplacements de dés de la tuile Dés sont complets, vous pouvez activer la carte Commission associée en plaçant la tuile Dés sur l'emplacement correspondant au dos de la carte Commission. Seules les cartes activées rapporteront des PVs à la fin de la partie.

PRENDRE UNE CARTE COMMISSION

Au cours de la partie, vous pourrez prendre des cartes Commission supplémentaires. Le nombre maximum de cartes que vous pouvez posséder est égal au nombre de vos Apprentis à la Chancellerie plus un (votre carte de départ).

Pour prendre une carte Commission supplémentaire, vous devez :

- Avoir l'un de vos Apprentis à la Chancellerie (chaque Apprenti vous permet de prendre une carte Commission).
- Placer l'un de vos dés (en suivant les règles normales) dans le Bureau de Berk le Greffier.

Chaque emplacement vous permet de réaliser une action différente :

- Si vous placez un dé de valeur **1** ou **2** :
 - Piochez 1 carte Commission du dessus du paquet.
 - Reculez de 1 case sur la piste de Réputation.
- Si vous placez un dé de valeur **3** ou **4** :
 - Piochez 2 cartes Commission du paquet, choisissez-en 1 et placez l'autre au-dessous du paquet.
 - Reculez de 2 cases sur la piste de Réputation.
- Si vous placez un dé de valeur **5** ou **6** :
 - Piochez 3 cartes Commission du paquet, choisissez-en 1 et placez les 2 autres au-dessous du paquet.
 - Reculez de 3 cases sur la piste de Réputation.

Après avoir choisi une carte Commission :

- Piochez 1 tuile Dés au hasard dans le sac.
- Prenez 3 jetons Cité.

Lorsque vous utilisez le Bureau de Berk le Greffier pour prendre une carte Commission, vous pouvez également réaliser des actions normales : prendre des jetons Modificateur et/ou renouveler les Colons ou les Bâtiments.



CRÉATION & DÉVELOPPEMENT

Ivana Krstevska
Vojkan Krstevski

Toni Toshevski
Maja Matovska

ILLUSTRATION

Mihajlo Dimitrievski — The Mico

ÉDITION ORIGINALE

Final Frontier Games

RÈGLES DU JEU

Melissa Delp — Tantrum House
Will Meadows — Tantrum House

TRADUCTION FRANÇAISE

MeepleRules.fr

ÉDITION FRANÇAISE

Pixie Games

BÉTA-TESTEURS

Mario Ampov
David Dimitrievski

Mia Dimitrovska
Emilija Josifoska
Daniel Kiprijanovski
Ivana Miloskovska
Matej Miovski

Tuiles Atelier

Bâtiments de la Guilde des Artistes

Bâtiments de la Guilde des Forgerons

Bâtiments de la Guilde des Menuisiers

Bâtiments de la Guilde des Magiciens

Bâtiments de la Guilde des Joailliers

Bâtiments de la Guilde des Érudits



Effets des tuiles Atelier

- +1 pièce d'or** : Vous pouvez prendre 1 pièce d'or.
- +1 niveau de Réputation** : Vous pouvez augmenter de 1 votre limite de valeur totale sur la piste de Réputation.
- Relance** : Vous pouvez relancer tout ou partie de vos dés non utilisés.
- +1 Ressource** : Vous pouvez prendre gratuitement 1 Ressource de la Guilde de cet Atelier.
- Ressource gratuite** : Vous pouvez prendre gratuitement 1 Ressource de n'importe quelle Guilde.
- Échanger 1 Ressource** : Vous pouvez échanger 1 Ressource de votre stock avec 1 Ressource de votre choix prise dans la réserve.
- Bâtiment Collectif** : Vous recevez 1 PV supplémentaire lorsque vous accueillez des Colons.

Si une tuile indique 2 effets séparés par une barre oblique, le joueur choisit celui qu'il applique.

Daniela Mitovska
Boris Momikj
David Najdoski
Kristijan Nedanoski
Vladimir Patchev
Kliment Patchev
Sashe Panevski
Samoil Petreski

Stefan Petrov
Andrej Hadzi Ristikj
Ivan & Marina Roglic
Viktor Shumanovski
Mile Simonovski
Bogdan Stojanovski
Milan Tasevski
Vladimir Scarface Trajcevski

UN GRAND MERCI À :

Gonzalo Aguirre Bisi
Goran Dimitrievski
Igor Denkov
Aleksandar Gucinovski
Zaga Krstevska
Milorad Krstevski
Marija and Darko Livrinski

Ilija & Filip Matovski
Ilija Stankovski
Nikola & Mirjana Stankovski
Miroslav & Deni Toshevski
Goblin Games
Tantrum House
ThunderGryph Games
et tous nos soutiens sur Kickstarter !

Résumé des Règles

AJUSTEMENTS LIÉS AU NOMBRE DE JOUEURS

	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs	5 Joueurs	6 Joueurs
Emplacements de dé disponibles à la Cavern Tavern et au Chantier	2	3	4	5	6
Emplacements de dé disponibles dans les Guildes	1	2	2	3	3
Emplacements d'Apprenti disponibles dans les Guildes	2	3	4	5	6
Pièces d'or par Apprenti dans une Guilde	Consultez le tableau page 13.				

Règles importantes à ne pas oublier

COLONS

- Vous devez avoir une Habitation dans votre Zone de Construction pour accueillir des Colons.
- Vous disposez de 7 Habitations sur votre plateau Joueur et vous pouvez donc accueillir un maximum de 7 cartes Colons.
- Lorsque vous accueillez des Colons, chaque Ressource dépensée vous rapporte 1 PV.
- Si vous avez des Bâtiments Collectifs sur vos terres, vous gagnez immédiatement +1 PV pour chacun d'eux lorsque vous accueillez des Colons. Vous ne recevez aucun point supplémentaire pour les cartes Colons que vous avez accueillies avant de construire un Bâtiment Collectif.
- Placer des dés et satisfaire des cartes Colons sont deux actions bien distinctes. Vous ne pouvez pas satisfaire une carte Colons pendant la résolution de l'un de vos dés. (Ex : Vous ne pouvez pas récupérer des Ressources d'une Guilde, accueillir des Colons pour gagner des Ouvriers et finalement les placer en tant qu'Apprentis dans cette Guilde pendant une même action de dé.)

GUILDES ET APPRENTIS

- Lorsque vous placez un dé dans une Guilde, vous commencez par activer les Ateliers correspondants (s'il y en a). C'est obligatoire. Vous pouvez choisir de ne pas recevoir le bonus de la tuile Atelier activée, mais, quel que soit votre choix, les propriétaires (autres que vous) des Ateliers activés reçoivent les récompenses associées.
- Après avoir activé des Ateliers (s'il y en a), vous pouvez choisir soit de mettre fin à votre tour, soit de réaliser l'une ou les deux actions suivantes, dans l'ordre : acheter des Ressources PUIS placer des Ouvriers.
- Lorsque vous achetez des Ressources dans une Guilde, vous recevez gratuitement 1 Ressource supplémentaire pour chacun de vos Apprentis dans cette Guilde. Si vous n'achetez pas de Ressource, vous ne recevez aucune Ressource gratuite de cette Guilde.
- Lorsque vous réalisez une action vous permettant de placer un Apprenti, vous pouvez transférer des Apprentis d'une Guilde vers la Guilde sur laquelle vous avez placé votre dé.
- En plaçant un dé de valeur 5 ou 6 sur votre plateau Joueur, vous pouvez renvoyer l'un de vos Apprentis (pas un Maître de Guilde) d'une Guilde vers votre Zone des Ouvriers.
- Lors de la Phase de Revenus, vous gagnez des pièces d'or et des Ressources pour chacun de vos Apprentis et Maîtres de Guilde.

