

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

An 1200. La cathédrale de Troyes

sort de terre et ne sera achevée que 400 ans plus tard, après d'innombrables péripéties. Ce jeu vous invite à parcourir ces 4 siècles d'histoire en participant à l'essor de l'une des plus remarquables villes médiévales, qui a marqué à jamais la culture occidentale. La société est alors organisée autour de trois ordres : les nobles, les religieux et les paysans. Les nobles constituent la force militaire dédiée notamment à la protection des terres et à la justice. Les religieux sont les guides spirituels de la communauté, ils contribuent à maintenir et à développer les connaissances et la culture. Les paysans et artisans sont quant à eux très peu considérés alors que leur dur labeur est essentiel à la vie de toute la population.

Principe du jeu

Troyes est un jeu de stratégie dans lequel vous incarnez une riche famille champenoise usant de son influence pour recruter et diriger des habitants dans trois domaines d'activité: le militaire (associé à la couleur rouge dans tous les aspects du jeu), le religieux (en blanc) et le civil (en jaune).

Chaque domaine offre ses avantages propres dont vous pourrez tirer parti. Ainsi, les militaires vous permettent de lutter avec plus d'efficacité contre les attaques extérieures. Les religieux mettent tout en oeuvre pour achever la construction de la cathédrale et apportent leurs savoirs aux civils et aux militaires. Enfin, il vous est possible de profiter du travail des civils pour vous enrichir plus rapidement. Les habitants de la ville déploient une force de travail matérialisée par des dés. Vous utilisez ces dés de différentes manières: réaliser diverses activités sous la direction de vos

hommes de métier, construire la cathédrale, lutter contre les évènements néfastes ou encore, recruter de nouveaux habitants. Chacune de ces actions nécessite l'utilisation d'un lot de 1 à 3 dés. N'oubliez pas également de défendre au mieux les idées d'un illustre personnage qui a fortement marqué la ville de son empreinte! Pour l'emporter, vous devrez deviner les idées défendues par les autres joueurs afin d'en retirer de la renommée. **Le joueur qui aura engrangé le plus de renommée, sous forme de points de victoire, gagnera la partie!**

Matériel



♦ 1 Plateau de jeu



♦ des deniers en pièces de 1 (x24), de 5 (x12) et de 10 (x4)



♦ des points de victoire en jetons de 1 (x24), 3 (x10), 5 (x10) et 10 (x10)



♦ 24 dés de 4 couleurs différentes: 6 dés rouges (les militaires), 6 dés blancs (les religieux), 6 dés jaunes (les civils) et 6 dés noirs (les ennemis)



♦ 56 habitants (12 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange; 8 habitants gris)



♦ 90 cubes (20 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange; 10 cubes gris)



♦ 8 disques en bois (2 dans chaque couleur des joueurs: nature, bleu, vert et orange): 1 marqueur Influence et 1 marqueur Quartier

♦ 1 page d'annexe qui décrit les cartes Activité, Évènement et Personnage



♦ 9 cartes Activité de chaque type (militaire: rouge, religieux: blanc, civil: jaune). Les cartes Activité sont numérotées de 1 à 3 en fonction de leur tour d'entrée en jeu



♦ 16 cartes Évènement (8 rouges, 4 blanches et 4 jaunes)



♦ 6 cartes Personnage



♦ 1 carte Premier joueur



♦ 4 cartes Aide de jeu

Mise en place du jeu

Les habitants gris, les cubes gris, les dés, les deniers et les points de victoire (PV) sont placés à côté du plateau, formant la réserve générale. Chaque joueur choisit une couleur et commence avec :

A 1 marqueur Quartier qu'il place sur l'un des 5 disques gris dessinés au centre de la Place de la ville. Chaque joueur choisit le quartier de la Place le plus proche de sa position autour de la table : ce quartier lui appartient.

B 5 deniers et 1 marqueur Influence qu'il place sur la case 4 de l'échelle d'influence (les deniers sont visibles durant la partie).

C 4 habitants à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 6 à 2 joueurs) ; ceux-ci forment la réserve personnelle de chaque joueur (les habitants restants sont placés dans la réserve générale). Chacun n'a que 12 habitants à sa disposition pour toute la partie.

D 1 carte Personnage tirée au sort qu'il garde cachée (2 cartes Personnage à 2 joueurs).

A 20 cubes (le nombre de cubes est illimité, si un joueur en manque, il les remplace par autre chose).

C Triez les cartes Activité par couleur et par numéro d'entrée en jeu (le chiffre au verso des cartes). Pour chaque couleur, placez face cachée : une carte I sur le premier emplacement de même couleur prévu à cet effet, une carte II sur le deuxième emplacement, puis une carte III sur le troisième. Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte sans les consulter.

D Formez 3 pioches de cartes Évènement : 1 rouge, 1 blanche et 1 jaune. Le nombre de cartes Évènement de la pioche rouge définit le nombre de tours : placez-en 6 à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, 4 à 2 joueurs). Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte. Le dernier joueur à avoir lu un livre d'Histoire reçoit la carte Premier joueur.

Placement initial

Ce placement initial a lieu une seule fois, en début de partie.

Chaque joueur pose les habitants de sa réserve personnelle sur les 3 bâtiments principaux du plateau de jeu (Palais, Évêché et Hôtel de ville). Un habitant est simplement posé sur un emplacement vide de l'un des 3 bâtiments. Un habitant posé ne bouge plus pendant le placement initial.

Le 1^{er} tour de placement commence par le premier joueur et se termine par le dernier joueur, dans le sens horaire. Le 2^e tour de placement commence par le dernier joueur et se termine par le

premier joueur, dans le sens anti-horaire. Les tours de placement se suivent en respectant cette alternance jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous les habitants de sa réserve personnelle. À la fin du placement initial, des habitants neutres gris sont posés sur les emplacements des bâtiments laissés vides (sauf pour le jeu à 2 joueurs dans lequel les habitants neutres sont placés en début de phase, comme illustré en bas de page).

Exemple : Anaëlle (orange) joue en premier et commence le placement initial en posant 1 habitant sur l'emplacement 6 du Palais. Fanny (bleu) se place à l'Évêché. Geoffrey (vert) se place à l'Hôtel de ville. Ensuite, Amélie (jaune) place 1 habitant au Palais. Amélie est la première à jouer dans le 2^e tour de placement qui se déroule dans le sens

anti-horaire. Vous pouvez suivre l'ensemble des placements en suivant les numéros indiqués sur les habitants. Lorsque chaque joueur a placé 4 habitants, il reste 2 emplacements vides au Palais : on y place des habitants neutres.



Placement spécial à 2 joueurs

À 2 joueurs, il faut placer les habitants neutres avant le placement initial des joueurs. Placez-les de cette façon :





Échelle d'influence



Cathédrale



Évêché

La Place de la ville découpée en 5 quartiers



Agriculture

Palais des comtes



Hôtel de ville



Maraudage



File d'événements



Pioches de cartes Évènement



Réserve générale

Déroulement du jeu

Une partie se joue en 6 tours à 4 joueurs (5 tours à 3 joueurs, 4 tours à 2 joueurs). Les 3 premiers tours comprennent 6 phases. Ensuite, chaque tour comprend 5 phases:

Phase 0 : Apparition des cartes Activité



Lors des 3 premiers tours, retournez la carte Activité de chaque couleur dont le numéro correspond au tour en cours: une nouvelle

carte Activité de chaque couleur est ainsi disponible lors de chacun des 3 premiers tours.

Phase 1 : Revenus et salaires



Chaque joueur reçoit un revenu fixe de 10 deniers. Ensuite, il paie le salaire des habitants qu'il possède à l'Évêché (1 denier par habitant) et au Palais (2 deniers par habitant). Les habitants de l'Hôtel de ville ne coûtent rien. Si un joueur ne peut pas payer la totalité des salaires, il doit donner ce qu'il peut et ensuite perdre 2 PV (un joueur qui n'a pas de PV n'en perd pas).

Exemple: Chaque joueur gagne un revenu fixe de 10 deniers. Suite au placement initial du début de partie, Anaëlle doit payer 1 denier de salaire pour son habitant religieux et 2 deniers pour son habitant militaire. Fanny paie 3 deniers pour ses 3 habitants religieux. Geoffrey paie 1 denier pour son habitant religieux. Amélie paie 1 denier pour son habitant religieux et 6 deniers pour ses habitants militaires.



Phase 2 : Rassemblement des forces



Chaque joueur lance les dés auxquels il a droit: un dé jaune par habitant posé à l'Hôtel de ville, un dé blanc par habitant posé à l'Évêché, un dé rouge par habitant posé au Palais. Chaque joueur rassemble ensuite ses dés sur son quartier de la Place, en veillant à maintenir visibles les valeurs obtenues. Ensuite, le premier joueur lance les dés associés aux habitants gris placés sur les 3 bâtiments et les place sur un quartier de la Place n'appartenant à aucun joueur (quartier gris). Les dés représentent la force de travail des habitants de la ville, cette force permettra de réaliser des actions.

Exemple:

- 1 Anaëlle a placé 2 habitants civils, 1 habitant religieux et 1 habitant militaire: elle lance 2 dés jaunes, 1 dé blanc et 1 dé rouge qu'elle place sur son quartier.
- 2 Quand chaque joueur a lancé ses dés, Anaëlle lance les 2 dés rouges du joueur neutre et les place sur le quartier gris.



Phase 3 : Évènements



À chaque tour, deux nouveaux événements entrent en jeu. La carte Évènement rouge supérieure de la pioche est révélée et placée dans la file d'évènements, à droite de ceux qui menacent déjà la ville. Selon le symbole qui y figure, la carte en appelle une seconde, de couleur blanche ou jaune; cette dernière est également placée dans la file.

On résout ensuite les effets de toutes les cartes Évènement de la file, de la gauche vers la droite et en commençant par le Maraudage. Il y a 2 types d'évènement:

- ♦ des événements militaires symbolisés par des dés noirs: le premier joueur prend un dé noir en main pour chaque dé noir représenté sur les cartes. Ces dés noirs représentent des ennemis attaquant la ville,
- ♦ des événements divers dont l'effet est représenté sur la carte et précisé en annexe.

Si un joueur ne peut pas subir totalement un évènement, il doit donner ce qu'il peut et ensuite perdre 2 PV (un joueur qui n'a pas de PV n'en perd pas).

Après la résolution des événements, le premier joueur lance les dés noirs qu'il a rassemblés. Le premier joueur doit contrer le dé noir le plus élevé avec un ou plusieurs dés de son quartier: la valeur cumulée des dés choisis doit être égale ou supérieure

à la valeur du dé noir. Les dés choisis par le joueur pour contrer le dé noir sont défaussés, ainsi que le dé noir.

Ensuite, le joueur à la gauche du premier joueur doit contrer de la même manière le dé noir le plus élevé restant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés noirs aient été contrés (il est donc possible que le premier joueur doive contrer plusieurs dés noirs). Si les dés d'un joueur ne lui permettent pas de lutter contre le dé noir qu'on lui présente, il le défusse sans perdre de dé mais perd 2 PV.

Important:

- ♦ pour lutter contre les dés noirs, la valeur des dés rouges est doublée,
- ♦ un joueur peut utiliser des dés de différentes couleurs pour contrer un dé noir,
- ♦ un joueur peut contrer plusieurs dés noirs d'un coup: celui de plus forte valeur et d'autres de son choix,
- ♦ un joueur gagne 1 point d'influence pour chaque dé noir contré,
- ♦ il est possible d'utiliser ses points d'influence avant de contrer les dés noirs (voir L'influence),
- ♦ il n'est pas permis d'acheter les dés des autres joueurs pour contrer les dés noirs.

Note: l'évènement Maraudage est toujours présent, il ne doit jamais être recouvert. Les cartes restent en jeu tant qu'elles n'ont pas été contrées par les joueurs. Le nombre de cartes menaçant la ville n'est pas limité: poursuivez la file en dehors du plateau si nécessaire.

Exemple: on tire une carte rouge: la Guerre 1. Celle-ci appelle une carte blanche et l'on pioche la carte Conflit théologique 2.

On résout ensuite les 3 événements: Anaëlle prend 3 dés noirs (1 pour le Maraudage, 2 pour la Guerre) en main puis elle résout la carte Conflit théologique comme expliqué en annexe.

3 Anaëlle lance 3 dés noirs, elle obtient 4, 6 et 1. Elle doit contrer le 6 avec des dés de son quartier. Elle choisit d'utiliser son 4 rouge. Les dés rouges valant double, elle choisit de contrer également le dé 1, ce qui lui permet de gagner 2 points d'influence.

4 Il reste un dé noir de valeur 4 qu'elle donne à Fanny, sa voisine de gauche. Cette dernière utilise un 1 blanc et un 3 jaune pour contrer ce dé noir. Elle gagne 1 point d'influence.



Phase 4 : Actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut soit utiliser la force de travail des habitants pour réaliser une action, soit passer. Le tour de jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de dés disponibles ou que tous les joueurs ont passé (voir Fin du tour). Chaque action nécessite la constitution d'un lot de 1 à 3 dés de la même couleur provenant des 5 quartiers de la Place. Un dé provenant du quartier d'un autre joueur doit être acheté à ce joueur qui ne peut pas refuser la transaction. Les dés du quartier gris sont payés à la banque. Un joueur ne paie pas pour l'utilisation de ses propres dés. Après leur utilisation, les dés sont défaussés dans la réserve générale.

Le coût d'un dé dépend du nombre de dés que le joueur utilise pour son action:

- ♦ s'il utilise 1 dé, il lui coûte 2 deniers (s'il appartient à un autre joueur),
 - ♦ s'il utilise 2 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 4 deniers,
 - ♦ s'il utilise 3 dés, chaque dé d'un autre joueur lui coûte 6 deniers.
- Le coût des dés dépendant de la taille du lot, il est important de constituer l'ensemble de son lot avant de payer les différents joueurs.

Les joueurs doivent choisir une action parmi 5 ou passer:

- 1- Activer une carte Activité de la ville,
- 2- Construire la Cathédrale,
- 3- Lutter contre les événements,
- 4- Placer un habitant sur un bâtiment principal,
- 5- Exploiter l'agriculture,
- 6- Passer.

1 Activer une carte Activité de la ville

Un lot de 1 à 3 dés permet d'assigner la force de travail des habitants à l'activité décrite sur l'une des cartes Activité disponibles. Les dés jaunes permettent d'activer une carte civile, les dés blancs une carte religieuse et les dés rouges une carte militaire. Afin d'activer une carte Activité, un joueur doit y posséder un homme de métier qui dirige le travail des habitants. Deux situations peuvent donc se présenter:

♦ **le joueur ne possède pas d'homme de métier sur la carte.**

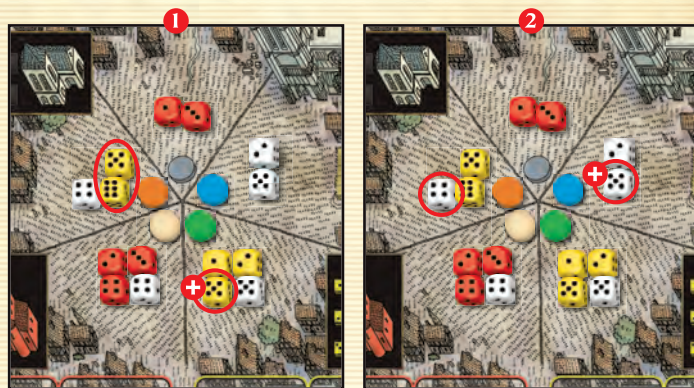
Le joueur doit d'abord engager un homme de métier en payant le montant en deniers indiqué en haut à gauche du cadre de la carte. Il peut alors placer un habitant de sa couleur sur un emplacement libre de la carte. L'habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau (les cartes Activité ou les bâtiments principaux, y compris les habitants expulsés).

Dès que l'homme de métier est engagé, le joueur doit constituer un lot de dés pour activer la carte Activité.

Exemple:

1 Anaëlle souhaite atteindre une valeur de 16 avec des dés jaunes pour réaliser son action. Elle possède 2 dés jaunes sur son quartier. Avec le dé 5 de Geoffrey, elle atteint 16. Son lot étant constitué de 3 dés, un dé lui coûte 6 deniers. Elle paie 6 deniers à Geoffrey.

2 Au lieu de cette action jaune, Anaëlle aurait pu réaliser une action avec son dé blanc et l'un de ceux de Fanny; elle aurait alors dû lui payer 4 deniers.



Exemple: Anaëlle souhaite assigner la force de travail des 3 dés jaunes qu'elle vient de rassembler à l'activité Marchand. Vu qu'elle ne possède pas encore d'homme de métier sur la carte, elle doit d'abord en engager un.

1 **Coût:** Elle paie 4 deniers pour engager un homme de métier.

2 **Emplacement:** Elle place son habitant sur le premier emplacement libre qui, dans ce cas, rapportera 2 PV en fin de partie.

3 **Condition d'activation:** Ses dés jaunes ont une valeur de 16 et lui permettent d'utiliser 8 fois la carte Activité ($16/2 = 8$).

4 **Effet:** La carte est à effet immédiat, elle gagne 16 deniers immédiatement car elle active la carte 8 fois.



♦ **le joueur possède déjà un homme de métier sur la carte.** Dans ce cas, le joueur ne doit pas payer et ne doit pas placer d'homme de métier sur la carte: il constitue immédiatement un lot de dés pour activer la carte Activité.

Deux types de cartes Activité peuvent être activés:



Les cartes à usage immédiat: l'effet de la carte est immédiatement appliqué. La condition d'activation, en bas à gauche de la carte, détermine la couleur de dé qu'il faut pour activer la carte ainsi que le nombre de fois que l'effet peut être utilisé (ce nombre est égal à la valeur du lot divisée par le chiffre situé sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).



Les cartes à usage différé: ces cartes se distinguent de celles à usage immédiat par le symbole sablier en bas à droite de la carte. Quand un joueur active ce type de carte, il place des cubes de sa couleur sur l'illustration de la carte. Le nombre de cubes placés est défini par la condition d'activation. Chaque cube pourra être utilisé plus tard dans la partie durant l'action du joueur, sachant qu'une action ne pourra être ainsi améliorée que par un seul et unique cube (deux cubes ne peuvent jamais améliorer la même action). Il n'est pas possible d'utiliser un cube pour contrer les dés noirs lors de la phase d'évènement.

2 Construire la Cathédrale



Un lot de 1 à 3 dés blancs permet de construire la Cathédrale. Chaque dé permet de placer 1 cube sur la case numérotée de même valeur du chantier de la cathédrale. Ce chantier est divisé en 3 niveaux: la ligne du bas correspond au niveau 1, la 2^e au niveau 2 et la 3^e au niveau 3. Il faut respecter la règle de construction: pour placer un cube sur une case d'un niveau, la case de même valeur du niveau précédent doit être occupée (remarque: on ne place qu'un cube par case). Un joueur gagne immédiatement 1 PV et 1 point d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 1 à 3 et/ou 1 PV et 2 points d'influence par cube qu'il place sur les cases numérotées de 4 à 6.

3 Lutter contre les évènements



Un lot de 1 à 3 dés permet de lutter contre les évènements qui menacent la ville. La condition d'activation représentée à gauche d'une carte Évènement définit:

♦ le type de dé à utiliser pour lutter contre l'évènement, ♦ le nombre de cubes que le joueur peut placer sur la carte (ce nombre est égal à la valeur du lot divisé par la valeur située sous la barre de division, le tout arrondi à l'entier inférieur).

Le joueur place ses cubes sur les étendards de la carte en commençant par celui situé en haut à gauche. Pour chaque cube placé sur une carte, le joueur gagne immédiatement 1 point d'influence. Il est impossible de placer des cubes sur des cartes différentes au cours d'une même action (sauf avec certaines cartes Activité militaires).

Le nombre d'étendards définit le nombre de cubes qu'il faut placer sur la carte pour contrer l'évènement (il est impossible de placer plus de cubes). Dès que l'évènement est contré:

♦ le joueur qui a placé le plus de cubes gagne la plus grande récompense en PV, celle du haut. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent les PV des 2 rangs (arrondis à l'unité inférieure) et un 3^e joueur éventuel ne gagne rien. Si un joueur est seul sur la carte, il gagne le total des PV des 2 rangs. Le joueur neutre participe aux majorités et peut priver les joueurs de PV, ♦ le joueur qui a placé le second plus grand nombre de cubes gagne les PV du 2nd rang. En cas d'égalité pour la seconde place, les joueurs concernés se partagent les PV du 2^e rang (arrondis à l'unité inférieure),



Exemple: Fanny ● souhaite assigner la force de travail de 2 dés blancs à l'activité du Prêtre. Elle utilise le dé blanc 5 de son quartier et achète un dé blanc 4 à Anaëlle pour 4 deniers (car le lot est composé de 2 dés).

1 2 Coût et emplacement: Elle paie 6 deniers pour son homme de métier. Maintenant que Fanny a un homme de métier sur cette carte, elle ne devra plus payer 6 deniers pour pouvoir l'activer et y placer des cubes.

3 Condition d'activation: Ses dés blancs de valeur 9 lui permettent d'activer 3 fois la carte d'activité ($9/3 = 3$)

4 Effet: Elle place 3 cubes sur la carte car elle est à effet différé. Plus tard dans la partie, lors d'une action jaune, Fanny pourra défausser 1 cube de la carte pour bénéficier de l'effet de la carte (+3 pour chaque dé jaune de son lot).



Remarques:

- ♦ Si le joueur n'a pas d'homme de métier sur la carte et qu'il ne peut pas en engager un, il ne peut pas activer la carte.
- ♦ En fin de partie, l'homme de métier rapportera les PV inscrits sur son emplacement.
- ♦ Un joueur ne peut pas placer 2 hommes de métier sur la même carte Activité.
- ♦ Si tous les emplacements sont occupés, un joueur peut placer un homme de métier sur l'illustration de la carte mais il ne gagnera pas de PV en fin de partie.
- ♦ Il est interdit d'engager un homme de métier sans activer la carte au moins une fois.
- ♦ Si l'homme de métier provient d'une autre carte Activité, l'emplacement libéré est à nouveau disponible pour les autres joueurs. Les autres habitants déjà présents sur la carte ne peuvent pas être déplacés sur l'emplacement libéré.



Exemple: Geoffrey ● souhaite participer à la construction de la Cathédrale avec son 5 blanc, le 2 de Fanny et le 4 d'Amélie. Il doit 6 deniers à Amélie et 6 deniers à Fanny pour l'achat de leurs dés.

Il place 1 cube sur les cases 2 et 5 du 1^{er} niveau et 1 cube sur la case 4 du 2^{ème} niveau. Il gagne 5 points d'influence et 3 PV.



Exemple: Amélie ● souhaite lutter contre l'évènement Conflit de succession avec ses 3 dés rouges (2, 3 et 4).

Elle peut placer 2 cubes sur les étendards de la carte ($9/4 = 2$). Elle gagne immédiatement 2 points d'influence.

L'évènement est contré car chacun des 5 étendards est recouvert. Amélie ● et Geoffrey ● gagnent 3 PV car ils sont premiers ex æquo. Anaëlle ● ne gagne rien car elle n'est que 3^e. La carte est gagnée par Geoffrey car il a placé un cube avant Amélie.



Note: lorsque l'évènement Maraudage est contré, les PV sont distribués comme indiqué ci-contre mais personne ne gagne de cartes. Les cubes sont enlevés et l'évènement est disponible pour recevoir de nouveaux cubes lors de prochaines actions.



- ◆ les joueurs reprennent leurs cubes et les placent dans leur réserve personnelle,
- ◆ la carte Évènement est gagnée par le joueur qui a placé le plus de cubes (si c'est le joueur neutre, la carte est défaussée). En cas d'égalité, c'est le premier des joueurs concernés à s'être placé sur la carte qui gagne. Les cartes gagnées permettent de gagner des PV en fin de partie, lors du décompte des personnages.

Note : si un trou s'est formé dans la file de cartes événement, remplacez-le en décalant les cartes situées à droite de ce trou.

4 Placer un habitant sur un bâtiment principal (Palais, Évêché ou Hôtel de ville)



Contrairement aux autres actions, on utilise obligatoirement un lot d'un seul dé pour placer un habitant sur l'un des bâtiments

principaux. Le joueur place un habitant sur le bâtiment principal correspondant à la couleur du dé qu'il a choisi. Cet habitant doit provenir soit de sa réserve personnelle (si le joueur n'en possède pas, il peut en engager un pour 2 points d'influence - voir *L'influence*), soit d'un endroit quelconque du plateau. Un dé rouge donne accès au Palais, un dé blanc à l'Évêché et un dé jaune à l'Hôtel de ville. **La valeur du dé définit à quel endroit l'habitant est placé.** Cet endroit est déterminé par les petits dés imprimés sur les 3 bâtiments.

À l'Hôtel de ville et à l'Évêché, le nouvel habitant est placé sur le premier emplacement de la ligne définie par le dé. Si la ligne est remplie par d'autres habitants, ces derniers sont décalés d'un emplacement vers la droite, expulsant ainsi l'habitant placé en bout de file : ce dernier est alors couché sur l'illustration du bâtiment concerné. Dans les cas où un emplacement de la ligne est vide, on décale les habitants vers la droite de manière à remplir l'emplacement vide.

Au Palais, la valeur du dé définit sur quel emplacement il faut placer l'habitant : l'ancien habitant situé sur cet emplacement est expulsé et couché sur l'illustration du Palais.

Il est impossible d'expulser un habitant d'une couleur s'il y a déjà un habitant de cette couleur couché sur l'illustration du bâtiment. Dans ce cas, le placement est impossible. A la fin du tour, les habitants expulsés retournent dans la réserve personnelle des joueurs.

Exemple : Fanny (bleu) achète pour 2 deniers le dé jaune 1 de Geoffrey (vert). Elle se place sur la ligne 1 de l'Hôtel de ville et expulse son propre habitant. Ce coup peut être intéressant pour avoir une meilleure place et pour éviter de se faire expulser par un autre. Notez que Fanny aurait réalisé le même coup avec un 6 jaune car le 6 désigne la même ligne.



Anaëlle (orange) achète pour 2 deniers le dé rouge 3 du joueur neutre. Elle se place sur la case 3 du Palais et expulse l'habitant d'Amélie (rose) qui est couché sur le bâtiment.



5 Exploiter l'agriculture



L'activité Agriculture permet de gagner des deniers grâce au travail des paysans (un lot de 1 à 3 dés jaunes). Cette activité ne nécessite pas d'homme de métier. Elle permet de gagner autant de deniers que la valeur des dés du lot divisée par 2 et arrondie à l'unité inférieure.

6 Passer

Si un joueur ne souhaite pas effectuer d'action lorsque vient son tour alors que des dés sont encore disponibles en ville, il passe et gagne 2 deniers qu'il pose sur son quartier. À chaque fois que le tour revient à un joueur qui a passé, il ne peut plus jouer mais reçoit un denier supplémentaire sur son quartier.

Phase 5 : Fin du tour

Le tour de jeu se termine après l'action d'un joueur si :

- ◆ tous les joueurs ont passé (il y a des deniers sur les quartiers de chaque joueur) ou
 - ◆ il n'y a plus aucun dé sur les quartiers de la Place.
- Les joueurs récupèrent alors les deniers de leur quartier.

Les habitants couchés sur les bâtiments retournent dans la réserve personnelle de leur propriétaire. Les dés inutilisés sont replacés dans la réserve générale. Le premier joueur passe la carte Premier joueur à son voisin de gauche et le tour suivant peut commencer.



L'influence

Avant de contrer un dé noir ou d'effectuer une action, un joueur peut dépenser ses points d'influence de diverses façons, en supplément de son action principale :

- ♦ **1 point :** un joueur peut relancer 1 dé de son quartier (il est interdit de relancer les dés des autres joueurs ou du joueur neutre, même après leur achat),
 - ♦ **2 points :** un joueur récupère un habitant de la réserve générale et le place dans sa réserve personnelle,
 - ♦ **4 points :** le joueur peut retourner de 1 à 3 dés de son quartier (il est interdit de retourner les dés des autres joueurs ou du joueur neutre, même après leur achat). Les dés choisis affichent donc la face opposée à la face initiale, sachant que la somme de ces 2 faces est toujours égale à 7. Les dés retournés peuvent être de couleurs différentes.
- Il est possible de réaliser plusieurs de ces actions dans n'importe quel ordre.**

Note : un joueur ne peut pas posséder plus de 20 points d'influence (tout point supplémentaire est perdu).

Exemple : il reste 2 dés sur les quartiers de la ville : un 1 rouge sur le quartier du joueur neutre et un 2 jaune sur le quartier de Geoffrey ●. C'est à Geoffrey de jouer et il choisit de relancer son dé pour 1 point d'influence : il obtient 1. Il pourrait relancer une seconde fois ce dé pour un autre point d'influence mais il préfère le retourner pour 4 points d'influence : son 1 devient alors un 6. Avec ce dé, il choisit de placer 2 cubes sur l'évènement Maraudage : cela lui rapporte 2 points d'influence.



Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour durant lequel la dernière carte Évènement rouge de la pioche est mise en jeu.

En plus des jetons PV gagnés durant la partie, chaque joueur :

- ♦ gagne 1 PV par **carte Évènement** non contrée sur laquelle il est présent (y compris le Maraudage),
- ♦ gagne les PV indiqués sur les emplacements des **cartes Activité** occupés par ses hommes de métier,
- ♦ perd 2 PV pour chacun des 3 niveaux de la **Cathédrale** sur lequel ne se trouve pas au moins un de ses cubes,

♦ révèle sa **carte Personnage**. Un décompte a alors lieu pour chaque personnage : chaque joueur gagne les PV associés à chaque carte Personnage distribuée en début de partie. Il est donc important d'essayer de deviner les personnages des autres joueurs pendant la partie afin de gagner les PV associés à ce personnage. Il est même vivement conseillé de brouiller les pistes !

Le gagnant est celui qui a le plus de PV.

Note : en cours de jeu, les PV sont cachés. Pour plus de suspense lors du décompte final, il est conseillé de faire des piles de 10 PV devant chaque joueur lors de chaque étape. Les scores des joueurs sont ainsi faciles à comparer.

Auteurs : **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Illustrations et Graphisme : **alexandre-roche.com**
Rédaction des règles : **Sébastien Dujardin**

Remerciements

Les auteurs remercient les nombreux testeurs et lecteurs qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et qui se reconnaîtront sans mal ! Il nous est malheureusement impossible de tous les citer !
L'éditeur remercie Xavier et Alain pour leur confiance et les excellents moments liés à la genèse de ce jeu ainsi que son épouse pour son soutien plus que précieux.



www.pearlgames.be
rue Bas Forest, 4A
7911 Frasnes-Lez-Buissenal
(Belgique)

Les cartes Activité



Artisan
Donnez 1 point d'influence pour gagner 6 deniers.



Marchand
Gagnez 2 deniers.



Meunier
Choisissez le Palais ou l'Évêché. Gagnez 2 deniers pour chacun de vos habitants posé sur le bâtiment choisi. Les habitants expulsés ne rapportent rien. Vous pouvez choisir un bâtiment différent lors de chaque activation.



Aubergiste
Dépensez 1 denier pour gagner 1 point d'influence.



Forgeron
Ajoutez 5 à la valeur d'un lot de dés rouges, quel que soit le nombre de dés qui le constituent. Vous ne pouvez pas modifier la valeur d'un dé afin de vous placer au Palais.



Milicien
Utilisez un lot de dés jaunes comme s'il s'agissait de dés rouges. Vous ne pouvez utiliser que des dés jaunes pour cette action. Les dés gardent leur valeur.



Compagnon
Dépensez 3 deniers pour gagner 2 PV.



Orfèvre
Gagnez 1 PV et 2 deniers.



Sculpteur
Gagnez 1PV.



Dîme
En constituant votre lot de dés, vous pouvez prendre gratuitement 1 dé jaune à chaque joueur. Par exemple, constituez gratuitement un lot de 3 dés jaunes avec 1 dé de votre quartier et 2 dés appartenant chacun à 1 adversaire. Il est interdit d'utiliser 1 autre cube pour modifier ces dés jaunes car 1 seul cube peut être utilisé par action. Il est permis de prendre 1 dé sur le quartier du joueur neutre.



Moine
Vous pouvez utiliser 1 dé blanc comme s'il s'agit de 3 dés jaunes de même valeur. Vous devez n'utiliser qu'un seul dé blanc qui vous coûte 2 deniers s'il vient d'un autre quartier. Vous ne pouvez pas acheter 1 dé jaune supplémentaire.



Prêtre
Ajoutez 3 à la valeur de chaque dé jaune de votre lot. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Vous ne pouvez pas modifier la valeur d'un dé afin de vous placer à l'Hôtel de ville.



Apprentissage
La valeur de chaque dé de votre lot est de 5. Cette carte agit sur des lots rouges, blancs ou jaunes. Vous ne pouvez pas modifier la valeur d'un dé afin de vous placer au Palais, à l'Évêché, à l'Hôtel de ville ou à la Cathédrale.



Confession
Ajoutez 2 à la valeur de chaque dé de votre lot. Cette carte agit sur des lots rouges, blancs ou jaunes. La valeur d'un dé n'est pas limitée à 6. Vous ne pouvez pas modifier la valeur d'un dé afin de vous placer au Palais, à l'Évêché, à l'Hôtel de ville ou à la Cathédrale.



Templier
Vous pouvez utiliser 1 dé blanc comme s'il s'agit de 2 dés rouges de même valeur. Vous devez n'utiliser qu'un seul dé blanc qui vous coûte 2 deniers s'il vient d'un autre quartier. Vous ne pouvez pas acheter 1 dé rouge supplémentaire.



Pèlerinage
Gagnez 2 PV. Vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de couleur de dés pour activer cette carte. Seules les cartes Apprentissage et Confession peuvent être utilisées pour améliorer les lots de dés de couleurs différentes qui servent à activer la carte Pèlerinage.



Procession
Le joueur qui a le plus de dés sur son quartier de la Place gagne 2 PV (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte). Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous 2 PV. Il faut au moins 1 dé sur son quartier pour gagner les 2 PV.



Verrier
Gagnez 1 PV par paire de vos cubes présents à la Cathédrale. Seul le joueur activant la carte gagne des PV.



Archer
Lancez 1 dé ; si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, placez 1 cube sur 1 carte Événement de votre choix (en gagnant 1 point d'influence). Il est impossible de modifier le résultat de ce dé. Si vous activez cette carte plusieurs fois, le joueur assis à votre gauche compte vos lancers de dés et vous arrête quand nécessaire. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



Chevalerie
Pour chaque dé rouge que vous possédez sur votre quartier de la Place (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte), placez 1 cube sur une carte Événement. Gagnez 1 point d'influence par cube placé. Il est possible de placer des cubes sur des cartes Événement différentes.



Diplomate
Payez 1 point d'influence pour placer 1 cube sur 1 carte Événement (gagnant alors 1 point d'influence). Si vous activez le Diplomate plusieurs fois, vous pouvez placer des cubes sur des cartes Événement différentes. Vous devez dépenser tous les points d'influence que vous souhaitez utiliser avant de commencer à placer vos cubes.



Chasse
Gagnez 3 points d'influence.



Mercenaire
Gagnez 3 deniers.



Percepteur
Chaque joueur paie 1 denier par habitant qu'il a placé à l'Hôtel de ville. Cet argent est gagné par le joueur qui active la carte. La banque paie pour chaque habitant gris posé à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés. Si un joueur ne peut pas payer la somme, il donne ce qu'il peut sans être sanctionné.



Capitaine
Gagnez 1 PV par carte Événement sur laquelle vous avez placé au moins 1 cube. Le Maraudage est également pris en compte.



Joutes
Gagnez 2 PV si la valeur totale des dés rouges de votre quartier (exceptés les dés utilisés pour activer cette carte) est plus élevée que celle des autres joueurs. Les dés du joueur neutre sont également pris en compte. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 2 PV.



Troubadour
Convertissez 3 points d'influence en 2 PV.

Note : N'oubliez pas d'utiliser votre carte Activité autant de fois que permis par les dés constituant votre lot (ex. : si vous utilisez et gagnez 2 fois une joute, prenez 4 PV).

Les cartes Évènement



Sécheresse

Chaque joueur paie 1 denier par habitant de sa couleur se trouvant à l'Hôtel de ville. Il ne faut pas payer pour les habitants expulsés, couchés sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



Soutien

Placez 1 cube gris sur chacun des 2 événements placés à gauche du soutien. S'il n'y a qu'un événement à gauche du soutien, il ne faut pas placer qu'1 cube sur cet événement.



Guerre civile

Chaque joueur perd 3 deniers.



Voyageurs

Lancez 1 dé noir et placez 1 habitant neutre au début de la ligne de l'Hôtel de ville ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite, en expulsant le plus à droite si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Hôtel de ville.



Conflit théologique

Lancez 1 dé noir et placez 1 habitant neutre au début de la ligne de l'Évêché ainsi désignée. Faites glisser les habitants déjà présents vers la droite, en expulsant le plus à droite si nécessaire. L'habitant expulsé est couché sur l'illustration de l'Évêché.



Hérésie

Chaque joueur perd 2 points d'influence.



Maîtres d'oeuvre itinérants

Placez 1 cube gris sur la première case libre de la Cathédrale: il s'agit de la case disponible de plus bas niveau et de plus petite valeur. Si aucune case n'est libre, ne placez pas de cube gris.



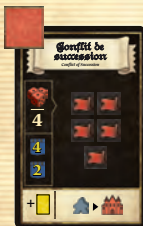
Perturbation des travaux

Retirez le cube de plus grande valeur présent à la Cathédrale, même s'il s'agit d'un cube gris (le cube qui est sur le plus haut niveau et de plus grande valeur).



Brigandage (x3)

Le premier joueur prend 1 dé noir.



Conflit de succession

Lancez 1 dé et placez 1 habitant neutre sur la case du Palais ainsi désignée en expulsant l'habitant présent, si nécessaire. Couchiez l'habitant expulsé sur l'illustration du Palais.



Escarmouches (x2)

Le premier joueur prend 1 dé noir.



Guerre et Attaque des Normands

Le premier joueur prend 2 dés noirs.

Note: si les 8 habitants neutres sont déjà en jeu, ignorez les cartes Évènement qui en ajoutent de nouveaux.

Les cartes Personnage



Chrétien de Troyes

Il créa la légende du Graal et avec elle, le roman littéraire et initiatique. Il a besoin de lecteurs et récompense le nombre d'habitants sur les bâtiments principaux.

- 1 PV si le joueur a placé un total de 3 ou 4 habitants sur les 3 bâtiments principaux (4 ou 5 à 2 joueurs)
- 3 PV s'il en a placé 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- 6 PV s'il en a placé 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



Urbain IV

Fils d'un savetier de Troyes, il devint pape en 1261 après avoir été clerc de la cathédrale. Il récompense les constructeurs de cathédrale.

- 1 PV si le joueur possède un total de 3 ou 4 cubes à la Cathédrale en fin de partie (4 ou 5 à 2 joueurs)
- 3 PV s'il en possède 5 ou 6 (6 ou 7 à 2 joueurs)
- 6 PV s'il en possède 7 ou plus (8 ou plus à 2 joueurs)



Thibaut II

Ce comte fut l'instigateur principal des grandes foires de Champagne. Il récompense les deniers accumulés.

- 1 PV si le joueur possède entre 6 et 11 deniers en fin de partie
- 3 PV s'il en possède entre 12 et 17
- 6 PV s'il en possède 18 ou plus



Hugues de Payns

Ce comte fonda l'Ordre des Templiers en 1118. Il récompense l'influence des joueurs.

- 1 PV si le joueur possède entre 5 et 9 points d'influence en fin de partie
- 3 PV s'il en possède entre 10 et 14
- 6 PV s'il en possède 15 ou plus



Le Florentin

Dominique Del Barbier, dit Le Florentin, a participé à la reconstruction de la ville après l'incendie de 1524. Il récompense le nombre d'hommes de métier des joueurs.

- 1 PV si un joueur possède un total de 2 ou 3 hommes de métier sur les cartes Activité
- 3 PV s'il en possède 4 ou 5
- 6 PV s'il en possède 6 ou plus



Henry Ier

Il fut armé Chevalier par l'empereur et participa aux côtés de Louis VII à la Deuxième Croisade. Il récompense les événements contrôlés par les joueurs.

- 1 PV si le joueur a gagné 1 ou 2 cartes Évènement
- 3 PV s'il en a gagné 3 ou 4
- 6 PV s'il en a gagné 5 ou plus

Cartes bonus



Boulangier
Gagnez 1 denier par dé jaune présent dans tous les quartiers de la ville.



Banquet
Gagnez 1 PV par dé rouge présent dans le quartier où se trouvent le plus de dés rouges (ce quartier peut être celui d'un autre joueur, y compris le joueur neutre).



Prieur
Utilisez 1 dé blanc comme s'il s'agissait de 2 dés blancs de même valeur. Il n'est pas possible d'utiliser plus d'1 dé blanc lors de l'action.



Résistance
Quand elle arrive en jeu, cette carte Évènement en appelle une seconde rouge. Prenez cette carte rouge parmi les cartes écartées en début de partie. La seconde carte rouge en appelle une troisième, jaune ou blanche, comme d'habitude. Lors de la résolution, retirez le dernier cube posé sur chaque carte Évènement.

Le défi royal

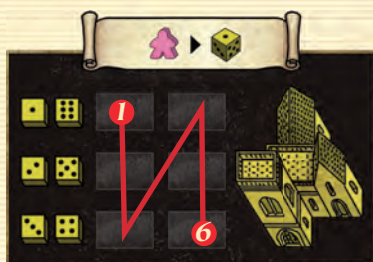
Version pour un joueur par Shadi Torbey

Vous jouez contre un joueur neutre, le Roy (prononcez « Rrouwé »). Le Roy joue sans argent et sans points d'influence. Mais il fera tout pour gagner plus de PV que vous. Les règles sont identiques aux règles standard pour deux joueurs, aux exceptions suivantes près :

Placement initial

- **Le Roy utilise les habitants de 2 couleurs. Les habitants gris ne sont pas utilisés.**
- Lancez 6 dés (2 rouges, 2 jaunes et 2 blancs); les 3 résultats les plus élevés indiquent où le Roy place 3 de ses habitants*; puis placez 2 de vos habitants. Procédez ainsi trois fois, puis le Roy place 3 habitants sur les 3 derniers emplacements libres.

* NOTE: Les égalités se résolvent comme suit : Rouge > Jaune > Blanc. La valeur du dé n'a pas d'importance, le Roy se place sur la meilleure place de chaque bâtiment, définie comme ceci (la meilleure place en 1, la pire en 6) :



- Mélangez les 6 cartes Personnage avant de les placer les unes au-dessus des autres, légèrement décalées, afin que la partie inférieure des cartes reste visible. La carte la plus haute sera résolue en premier (quand le Roy fait un résultat de 8, voir ci-dessous).



Déroulement du jeu

- Le Roy et vous serez premier joueur en alternance. Le premier joueur est choisi arbitrairement en début de partie.
- Les événements négatifs n'affectent pas le Roy.
- Un événement qui implique le joueur neutre concerne le Roy (ses habitants et ses cubes).
- Le Roy range ses dés par valeur (Rouge > Jaune > Blanc) pour plus de facilité :



Le dé le plus fort est en haut à gauche, le plus faible en bas à droite.

- Le Roy n'élimine à chaque fois qu'1 dé noir (le plus fort) du lot que vous lui donnez, et vous redonne le reste. Le Roy n'utilise que son dé le plus fort pour éliminer ce dé noir (quelle que soit sa valeur).
- Vous alternez les tours avec le Roy. A votre tour, jouez exactement comme dans une partie à 2 joueurs. Vous pouvez acheter les dés du Roy.
- Le tour du Roy se passe comme suit: lancez 2 dés noirs, la somme des 2 dés indique quelle action le Roy va accomplir à son tour (voir le tableau d'action en page II). Le prix indique combien de dés de son quartier le Roy retire. Il retire ces dés par ordre décroissant de force. **Important :** s'il n'y a plus ou pas assez de dés dans son quartier, le Roy joue malgré tout, et exécute l'entièreté de son action. Il n'arrête de jouer que s'il n'y a plus de dés sur le plateau.

Résultat	Action	Prix
2	Le Roy gagne 3 PV	3 dés dont l'un des vôtres ¹
3	Le Roy gagne 2 PV	2 dés dont l'un des vôtres ²
4	Le Roy place un habitant ³	1 dé
5	Le Roy remplit l'évènement le plus à droite	X dés ⁴
6	Le Roy place un homme de métier ⁵	1 dé
7	Le Roy place 2 cubes à la Cathédrale ⁶	2 dés
8	Le Roy rappelle un personnage ⁷	0 dé
9	Le Roy remplit l'évènement le plus à droite	X dés ⁴
10	Le Roy place un habitant	1 dé
11	Le Roy gagne 2 PV	2 dés dont l'un des vôtres ²
12	Le Roy gagne 3 PV	3 dés dont l'un des vôtres ¹

Notes :

¹ Le Roy vous achète votre meilleur dé pour 6 deniers. Si vous n'avez plus de dés, il utilise les siens sans vous payer.

² Le Roy vous achète votre meilleur dé pour 4 deniers. Si vous n'avez plus de dés, il utilise les siens sans vous payer.

³ Son dé le plus fort indique où (rouge = Palais, jaune = Hôtel de ville, Blanc = Évêché). Le Roy choisit toujours de chasser un de vos habitants. Si ce n'est pas possible, il choisit l'option qui pousse un de vos habitants vers la position la plus à droite. Si ce n'est pas possible, il passe au bâtiment suivant en respectant l'ordre Palais > Hôtel de ville > Evêché > Palais > etc. Si ce n'est toujours pas possible, il ne fait rien. Si le Roy n'a plus de dés, il commence par tenter de se placer au Palais.

⁴ Il dépense 1 dé par emplacement libre sur la carte Évènement.

⁵ Sur l'endroit qui rapporte le plus de points. En cas d'égalité, le moins cher. En cas d'égalité, Rouge > Jaune > Blanc.

⁶ Sur les meilleurs emplacements les plus bas. S'il n'y a plus de cases libres, le Roy dépense 2 dés pour gagner 2 PV. S'il n'y a qu'une case libre, il dépense 2 dés pour placer 1 cube et gagner 1 PV.

⁷ Le Roy et vous recevez immédiatement les points de la carte Personnage située en haut de la colonne, puis elle est retirée du jeu. S'il n'y a plus de personnages, le Roy gagne 1 PV. Le Roy ne score pas pour l'or et les points d'influence.

Fin de partie

Le Roy et vous recevez les PV pour les cartes Personnage qui n'ont pas été décomptées en cours de partie.

Votre score est la différence entre vos PV et ceux du Roy :

de -100 à 0: votre défaite ne mérite pas plus de commentaires. Vous êtes décapité.

de 0 à 5: ôtez ce sourire de votre visage. Ce n'est pas mal mais le Roy avait la tête ailleurs.

de 6 à 10: ça reste quand même très moyen comme performance.

de 11 à 15: bien bien, ça commence à ressembler à quelque chose.

de 16 à 20: le Roy s'inquiète. Vous êtes décapité.

plus de 20: félicitations! C'est une belle performance!

Précisions pour certaines cartes :

- Le **Percepteur** vous permet de gagner 2 deniers par habitant appartenant au Roy à l'Hôtel de ville au lieu de 1.
- Avec un seul cube venant de la **Dîme**, vous pouvez utiliser gratuitement de 1 à 3 dés jaunes appartenant au Roy (vous pouvez combiner ces dés avec les vôtres en respectant la limitation de 3 dés par lot).
- Le **Banquet** (carte bonus) ne vous permet pas d'inviter les sujets du Roy. Gagnez 1 PV par dé rouge vous appartenant même si le Roy en a plus que vous.
- L'évènement **Maître d'oeuvre itinérant** fait gagner 1 PV au Roy s'il lui permet de placer un cube à la Cathédrale.