

Les Piliers de la terre – le jeu de cartes

Un jeu pour 3 à 4 joueurs de 10 ans et plus, par Michael Rieneck

CONTENU

20 cartes Ouvriers en 4 couleurs (bleu, vert, rouge et orange)

15 cartes neutres (noir)

5 cartes Avantage (brun)

4 cartes Résumé du tour

16 cartes Matériau de construction

1 livret de score

1 règle de jeu

DE QUOI EST-IL QUESTION?

En 9 à 10 plis selon le nombre de joueurs, chaque joueur va tenter de regagner ses propres ouvriers et de collecter des matériaux et d'autres cartes intéressantes. Les matériaux qu'il est possible de gagner peuvent ensuite être transformés en points de victoire (PV) en ayant recours aux ouvriers. Après 5 tours, le joueur avec le plus de PV gagne et est nommé maître-bâtitseur.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend une carte Résumé du tour et les cartes Matériau de construction à sa couleur. Trois de ces cartes sont positionnées devant le joueur de manière à ce qu'elles indiquent 1 ressource (1 pierre, 1 bois, 1 sable mais 0 métal). Les cartes Avantage sont placées en une pile face cachée. S'il n'y a que trois joueurs, les cartes Résumé du tour, Matériau de construction et Ouvrier de la couleur restée libre sont remises dans la boîte avec la carte neutre « Ellen ».

Toutes les cartes Ouvrier, toutes les cartes neutres et la carte Avantage au sommet de la pile sont mélangées et distribuées aux joueurs.

LE JEU

1. Jouer des cartes

A chaque tour, le joueur ayant la carte "Lady Aliena" est premier joueur. Il peut alors jouer l'une de ses cartes face visible sur la table. Ce peut être n'importe quelle carte (sauf Alfred Builder qui doit être joué dans le dernier pli) et ne doit pas être Lady Aliena. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une carte de son choix (sauf Alfred Builder).

2. Gagner le pli

Une fois que chacun a joué, on vérifie qui remporte le pli : en général, il s'agit de la carte avec la plus grande valeur.

Si cette carte est une carte Ouvrier, elle est à la couleur d'un des joueurs et c'est ce joueur qui l'emporte (que ce soit lui qui l'ait posée ou non).

Si la carte avec la plus grande valeur est une carte neutre ou une carte Avantage, c'est le joueur qui l'a posée qui l'emporte.

S'il y a plusieurs cartes de même valeur, c'est la carte qui a été jouée en dernier qui l'emporte.

Si la carte avec la plus grande valeur est le Roi, personne ne remporte ce pli. Celui-ci est écarté et pourra être attribué plus tard. [Remarque :] Comme le roi est la carte la plus haute dans le jeu, il remportera toujours le pli.

Le joueur qui a remporté le pli devient premier joueur pour le tour suivant.

Exemple : Andrea (vert), Brigitte (bleu), Nicolas (rouge) et Daniel (orange) jouent. Andrea joue une carrière de valeur 0, Brigitte joue un ouvrier bleu de valeur 6, Nicolas joue également un charpentier de valeur 6, mais un vert. Daniel joue la carte neutre Ellen de valeur 3. Les cartes de Brigitte et Nicolas sont les plus grandes. Comme Nicolas a joué sa carte après Brigitte, c'est lui qui l'emporte ; mais comme la carte de Nicolas est verte, la couleur d'Andrea, c'est Andrea qui prend les quatre cartes du pli et le garde face cachée devant elle. Andrea doit jouer en premier le tour suivant.

3. décompte des points

Une fois que toutes les cartes ont été jouées et que les plis ont été attribués selon les règles ci-dessus, le décompte des points peut avoir lieu. Chaque joueur trie les cartes par couleur : aucun point ne sera marqué avec les cartes à la couleur de ses adversaires. Les cartes noires rapportent le matériau de construction qui figure dessus. Le joueur qui a remporté la carte « Tom Builder » peut choisir le matériau qu'il veut (pierre, bois ou sable).

Maintenant, les joueurs peuvent, avec les ouvriers de leur propre couleur qu'ils ont remportés, transformer un matériau de construction en PV. Les joueurs reçoivent ensuite 1 PV pour chaque ouvrier qu'ils ont remporté durant ce tour. Les PV qui ont été perdus par les cartes neutres sont déduits de ce résultat. Les PV sont alors notés sur le carnet de score.

Chaque ouvrier à sa couleur peut transformer, pour chaque joueur, un seul matériau de construction en PV : sable = 1 PV, bois = 2, pierre = 3, métal = 4. Le matériau de construction doit être défaussé et la carte Matériau de construction doit être ajustée.

Note : si un joueur n'a remporté aucun pli durant un tour, il recevra le pli du roi qui a été mis à part. Les cartes neutres et Ouvrier rapportent des revenus comme décrit plus haut. Le roi lui-même vaut 3 PV.

Les joueurs ne peuvent pas conserver plus de trois matériaux de construction devant eux.

Exemple : Andrea a gagné les cartes suivantes avec les plis qu'elle a remportés ce tour-ci : ses propres ouvriers charpentier et gâcheur de métier, le charpentier bleu et les cartes neutres carrière et forêt, les cartes neutres Ellen et William Hamleigh et la carte Avantage Peintre.

Elle écarte d'abord le charpentier bleu car il ne lui rapporte rien. Ensuite, elle prend une pierre et un bois pour les cartes neutres carrière et forêt. Grâce à son charpentier, elle transforme le bois en 3 PV. En utilisant son maçon, elle transforme un sable qu'elle avait gardé d'un tour précédent en 2 PV. Elle gagne donc en tout 5 PV pour les transformations de ses matériaux de construction.

A cela s'ajoute 1 PV pour chacun de ses ouvriers et un pour son peintre [soient 3]. Pour la carte Ellen, elle gagne 2 PV de plus, mais elle en perd 3 à cause de la carte William Hamleigh. En tout, elle a remporté 7 PV ce tour-ci et écrit ce résultat dans le carnet. Elle vérifie bien avoir dépensé ses ressources et comme il ne lui en reste que 3, elle n'est pas obligée d'en défausser plus. Elle place la carte Avantage Peintre devant elle et défausse toutes ses autres cartes.

4. Tour suivant

Toutes les cartes sont rassemblées et mélangées. Seule la carte Avantage reste, face visible, devant le joueur qui l'a remportée dans un de ses plis. Un joueur conserve les cartes Avantage qu'il a gagnées, avec leur fonction disponible, jusqu'à la fin de la partie. Si la carte Avantage était dans le pli du Roi et que celui-ci n'a pas été attribué, la carte est remise sous la pile de cartes Avantage. Cela va allonger la partie d'un tour.

Toutes les cartes [neutres et Ouvrier] sont mélangées, une carte de la pile de cartes Avantage est ajoutée et toutes sont distribuées deux par deux aux joueurs.

FIN DU JEU

La partie se termine après le tour durant lequel la dernière carte Avantage aura été attribuée. Le gagnant est le joueur avec le plus de PV. Les matériaux de construction et les cartes Avantage qui seront posés devant les joueurs ne rapportent aucun point supplémentaire.

LES CARTES AVANTAGE

A chaque tour, une nouvelle carte Avantage est mise en jeu. Le joueur qui en remporte une dans un pli la pose devant lui et la gardera jusqu'à la fin de la partie.

- Le peintre donne 1 PV supplémentaire à chaque décompte.
- Le potier peut transformer 1 sable en 3 PV à chaque décompte.
- Le fondeur de cloche peut transformer 1 métal en 5 PV à chaque décompte.
- Le fabricant de brique peut transformer 1 sable en 1 pierre à chaque décompte.

- L'assistant peut transformer n'importe quel nombre de matériau de construction en 1 PV chacun.