Tony Boydell

Guilds of London

Bienvenue à Guilds of London - "Les Guildes de Londres"

Londres : la ville la plus peuplée et la plus riche d'Angleterre, du Moyen-Âge aux Temps modernes. Les guildes jouaient un rôle majeur dans la vie des citoyens londoniens, elles contrôlaient l'économie de la ville : importations des colonies, industrie et commerce. Les membres des guildes étaient des bourgeois qui étaient nommés aux positions les plus influentes de la communauté avec un énorme pouvoir de décision sur le futur de la cité.Leur représentant en chef devenait le maire de Londres, et les autres maîtres de guilde, ses conseillers. Ainsi, les guildes fixaient les orientations politiques et contrôlaient l'économie. Chaque guilde avait un siège social et son propre blason. Les représentants des guildes se rencontraient en mairie pour discuter des grandes questions du jour.

Matériel du jeu

- **a** — **40 tuiles "guilde"** *(tuiles carrées)*
- **b** — **2 tuiles "Guildhall" (Hôtel de Ville)** *(tuiles carrées grises)*
- **c** — **5 tuiles "bâtiment spécial"** *(tuiles carrées : Church of St Lawrence Jewry, Gog & Magog, Company Hall, Lord Mayor's Parade, University of London)*
- **d** — **1 tuile "plantation"** *(Ulster / Virginia)*
- **e** — **1 plateau de score recto verso** *(2 joueurs ; 3-4 joueurs)*
- **f** — **64 pions "membre de guilde"** *(16 pions de chaque couleur)*
- **g** — **8 jetons "joueur"** *(2 disques par joueur)*
- **h** — **8 pions "membre de guilde neutre"** *(pions noirs)*
- **i** — **1 jeton "manche"** *(disque noir)*
- **j** — **1 pion "huissier"** *(pion argenté)*
- **k** — **30 marqueurs "récompense 2e place" et 1 marqueur "boussole"**
- **l** — **105 cartes "action"** *(avec une pièce au dos)*
- **m** — **21 cartes "récompense du maire"** *(avec le Maire au dos)*

1 livret de règles et 2 feuillets de référence

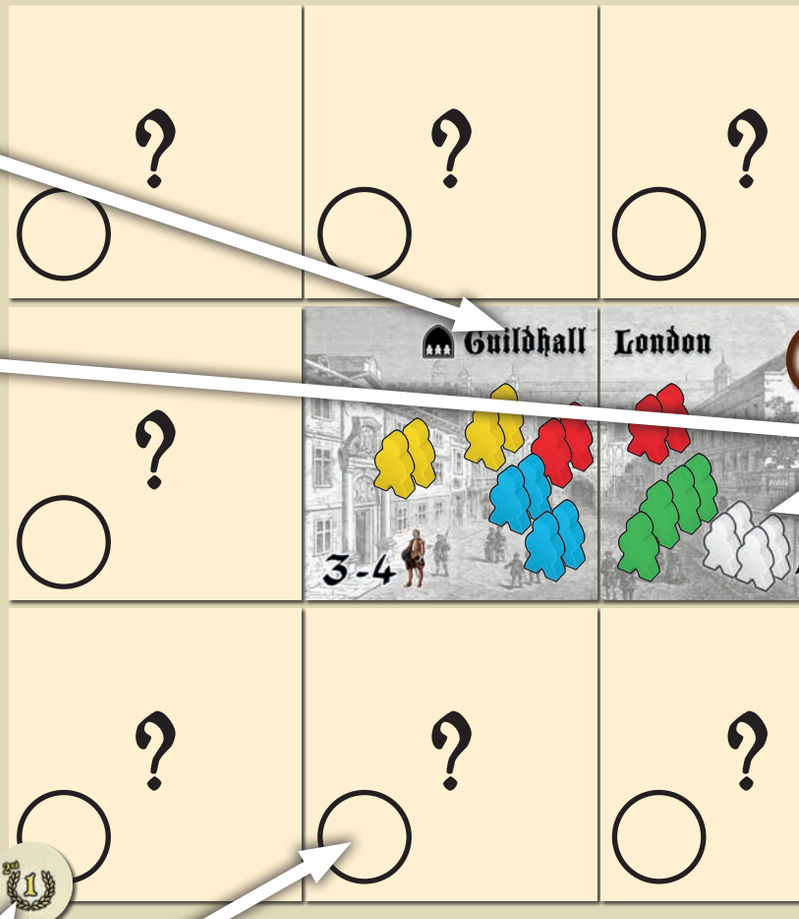
Mise en place du jeu

Voici la mise en place pour 3-4 joueurs. Pour 2 joueurs, voir les changements

1. Placez les **2 tuiles “Guildhall”** l’une à côté de l’autre au centre de la zone de jeu. Placez le **marqueur “boussole”** sur son icône présente sur la tuile “Guildhall” en direction du nord.

2. Placez la tuile “bâtiment spécial” **“Church of St Lawrence Jewry”** à droite de la “Guildhall” face de départ, c’est à dire, du côté où l’on trouve les points de victoire et effets de la tuile.

3. Mélangez les **4 tuiles “bâtiment spécial”** restantes avec les **tuiles “guilde”** et empilez-les en plusieurs piles. Ensuite, placez aléatoirement : 1 tuile à gauche de la tuile “Guildhall”; puis 4 tuiles de gauche à droite les unes à la suite des autres, sur la rangée du dessus. Faites de même pour la rangée du dessous. Chaque tuile doit être placée sur sa face de départ. Placez les piles de tuiles restantes près de la zone de jeu.



4. Mélangez tous les **marqueurs “récompense 2e place”** face cachée. Ensuite, placez aléatoirement un marqueur “récompense 2e place” face visible sur chacune des 10 tuiles “guilde” et “bâtiment spécial”. Ne placez pas de marqueur “récompense 2e place” sur les tuiles “Guildhall”.

Pile de tuiles “guilde”

Réserve générale

5. Placez le **pion “huissier”** sur la tuile “guilde” avec le plus petit numéro (celui-ci se trouve dans le coin inférieur droit de chaque tuile).

6. Placez le **plateau de score** près de la zone de jeu. Laissez un peu d’espace pour placer des tuiles adjacentes à celles déjà placées autour des tuiles “Guildhall”.

7. Choisissez un des deux côtés de la **tuile “plantation”** et placez-la face choisie visible sur le bateau du plateau de score.

8. **Déterminez le premier joueur et l’ordre du jeu** aléatoirement. Placez 1 des **jetons de joueur** (disques de couleur) sur l’espace dédié du plateau de score en suivant l’ordre prédéfini (coin inférieur gauche du plateau). Ces jetons serviront à vérifier l’ordre des tours des joueurs, qui pourra changer à chaque manche du jeu.

Ensuite, empilez les autres jetons “joueur” (disques de couleur) sur la case 60 (=0) ; ces jetons serviront à compter les points de victoire. Tous les joueurs commencent le jeu avec 0 point. Le jeton du premier joueur sera placé sur la partie supérieure de la pile, et celui du dernier en bas.

ments à la page 12.

13. Mélangez les **cartes “récompense du maire”** et distribuez-en **3 face cachée** à chaque joueur. Ensuite, les joueurs étudient leur main, composées de 9 cartes: 6 cartes “action” et 3 cartes “récompense du maire”. Chaque joueur doit choisir 1 carte parmi les 3 cartes “récompense du maire” et la garder dans sa main puis défausser les 2 restantes. Les joueurs devront garder la carte “récompense du maire” choisie jusqu’à la fin de la partie. Ensuite, mélangez toutes les cartes “récompense du maire” restantes et placez-les face cachée dans l’espace prévu sur le plateau de score.

12. Chaque joueur place **4 pions “membre de guilde”** de sa couleur sur la “Guildhall”. Gardez le reste de pions dans une réserve générale près du plateau de score.

Cartes “récompense du maire”

11. Placez **2 pions “membre de guilde neutre”** par joueur dans les carrés du plateau de score. 4/6/8 pions pour 2/3/4 joueurs. Laissez le reste des pions noirs dans la boîte. Vous n’en aurez plus besoin pendant la partie.

par joueur

10. Placez le **jeton noir** sur le “1” de la **piste de manches.**

Cartes “action”

9. Mélangez les **cartes “action”**. Distribuez-en 6 à chaque joueur, face cachée. Placez la pile de cartes “action” restantes face cachée près de la zone de jeu pour former une pioche et laissez un espace à côté pour la défausse.

Aperçu et but du jeu

Le but du jeu est de totaliser plus de points de victoire que les autres joueurs. Le vainqueur sera nommé maire ("Lord Mayor") de Londres. Les joueurs gagneront des points de victoire en contrôlant des guildes. Pour cela, ils devront placer leurs pions "membre de guilde" sur les tuiles "guilde" et lutter pour y être majoritaire. Chaque tuile a un seuil de pions à atteindre qui déclenchera son activation. Une fois que la tuile est activée, le joueur avec le plus de pions "membre de guilde" sur celle-ci en devient le "maître" et gagne les points de victoire et effets décrits sur la face départ de la tuile. Le deuxième joueur avec le plus de pions sur la tuile gagnera la "récompense 2e place".

Les cartes "action" sont un élément clé du jeu. Elles peuvent être jouées de 3 façons : pour recruter plus de pions "membre de guilde", pour déplacer les pions "membre de guilde" d'une tuile à une autre ou pour activer l'effet décrit sur la carte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes "action" que l'on peut jouer pendant un tour.

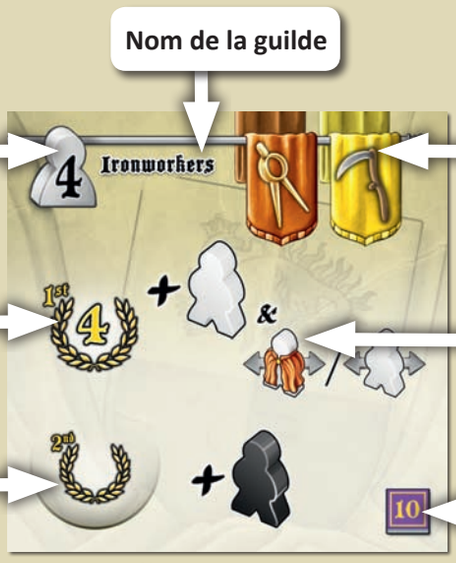
Les cartes "récompense du maire" représentent des objectifs personnels et rapporteront des points de victoire supplémentaires aux joueurs qui les détiennent à la fin de la partie. Il est important que les joueurs les intègrent dans leur stratégie.

Éléments des tuiles

Seuil d'activation : Nombre minimum de pions nécessaires pour activer la tuile. Additionnez le nombre de pions "membre de guilde", "membre de guilde neutre" et "huissier".

Récompense "1er place" : Lorsque la tuile est activée, le vainqueur est celui qui a le plus de pions sur la tuile. Il gagne cette récompense.

Récompense "2e place" : Après que le vainqueur ait pris sa récompense, le deuxième en nombre de pions présents prend la récompense indiquée sur le marqueur "récompense 2e place" et toutes les récompenses 2e place indiquées sur la tuile.



Face départ

Couleur(s) de la guilde : Symboles nécessaires sur une carte "action" pour déplacer un pion "membre de guilde" sur cette tuile. S'il y a plusieurs symboles, un seul est nécessaire. Les tuiles "bâtiment spécial" ont quatre des cinq symboles existants.

Bonus d'activation : Le vainqueur de cette guilde/tuile remporte ce bonus immédiatement.

Priorité de guilde : Plus le nombre est bas, plus la guilde est ancienne. Cette valeur permet de déterminer où placer le pion "huissier" après chaque phase "Récolte". Les tuiles "bâtiment spécial" n'ont pas nombre de priorité de guilde. Les tuiles "guilde" 1 à 12 peuvent être importantes pour le calcul des scores à la fin de la partie.

Couleur(s) de la guilde : Utilisée pour le calcul final des scores et certaines cartes "action".

Emblème : Enseigne héraldique de la guilde.

Priorité de guilde : Valeur qui peut être utilisée pour le calcul final des scores (tuiles "guilde" 1 à 12 seulement).

Face accomplie

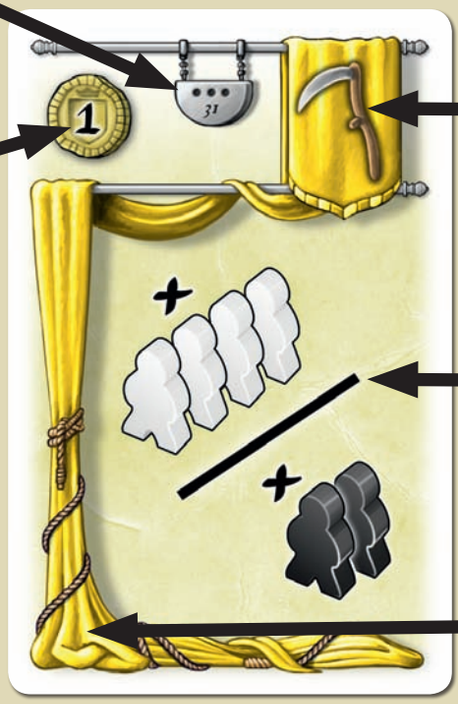
Éléments des cartes "action"

Nombre de cartes identiques : Indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans la pioche des cartes "action".

Référence : Code numérique identificateur de la carte.

Coût d'activation de l'effet spécial de la carte : Coût à payer pour activer l'effet. Ce paiement se fait en défaussant d'autres cartes "action" de votre main.

Toutes les cartes "action" ont une pièce au dos qui sert à payer le coût des effets spéciaux des autres cartes "action".



Couleur et symbole de la carte: En défaussant cette carte, les joueurs peuvent déplacer un de leur pion "membre de guilde" vers une tuile de la même couleur.

Effet spécial : Une fois son coût d'activation payé, vous pouvez activer son effet. *Voir l'aide de jeu pour une définition de chaque effet.*

Couleur de la carte : Chaque couleur est associée à un symbole: Boussole-rouge, ancre-bleu, croix-vert, faux-jaune et couronne-violet.

Séquence de jeu et nombre de joueurs

- **2 joueurs – 16 manches**
- **3 joueurs – 15 manches**
- **4 joueurs – 12 manches**

Chaque joueur joue un tour par manche, où il jouera le nombre de cartes de sa main qu'il souhaite afin de placer ses pions "membre de guilde" sur les tuiles "guilde" et "bâtiment spécial". Ensuite, on vérifie les tuiles à activer. Puis les joueurs en font la résolution. Dans le jeu à 3-4 joueurs, toutes les 3 manches a lieu la Phase de Croissance (pour 2 joueurs, toutes les 4 manches). Durant cette phase, la tuile "plantation" s'active et, lors des parties à 3-4 joueurs, on ajoute de nouvelles de tuiles dans la zone de jeu. La séquence de jeu est résumée ci-dessous. À partir de la page suivante, vous trouverez le détail de chacune des phases.

Début de manche *(ignorez cette étape au début du jeu)*

1. Avancez le jeton "manche" sur la case suivante de la piste de manches et déterminez l'ordre de tour des joueurs.

Phase "tours des joueurs"

2. Chaque joueur joue son tour selon l'ordre prédéfini.

Phase "activation des tuiles"

3. Par ordre, activez les tuiles avec un nombre de pions égal ou supérieur à leur seuil d'activation.
4. Si le jeton de manche est sur une case grise, faites une phase "croissance". Sinon, comptez les scores et commencez une nouvelle manche.

Phase "croissance"

5. Activez la tuile "plantation".
6. Si c'est la dernière manche, passez à la phase "score final". Sinon, ajoutez de nouvelles tuiles (seulement à 3-4 joueurs) et commencez une nouvelle manche.

Phase "score final"

7. Faites le décompte des cartes "récompense du maire".
8. Faites le décompte des points par "maîtres de guilde" adjacents.

Le joueur avec le plus de points de victoire sera le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes "récompense du maire" remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Décompte des points de victoire

Chaque fois que vous gagnez des points de victoire, vous devez l'indiquer sur le plateau de score avec le jeton de votre couleur. Si vous devez placer votre marqueur sur une case déjà occupée par le jeton d'un autre joueur, placez votre jeton au-dessus. Au moment de déterminer l'ordre de tour des joueurs pour la manche suivante, si votre jeton est sur celui d'un autre joueur vous jouerez avant lui.

Début de manche (ignorez cette étape au premier tour)

Avancez le jeton sur la piste de manches

Avancez le jeton d'une case.

Déterminez l'ordre de tour des joueurs

Pendant la phase "tours des joueurs", l'ordre du tour est déterminé en fonction des scores des joueurs. Le nouvel ordre de tour est fixé par l'ordre de la piste de points de victoire. Le joueur ayant le plus de points devient premier joueur, le suivant devient 2e joueur, etc. En cas d'égalité, celui qui est sur le haut de la pile jouera avant ceux qui sont au-dessous.

L'ordre de jeu ne change pas durant la phase "tours des joueurs" même si les joueurs marquent des points. Au contraire, lors de la phase "activation des tuiles" l'ordre du tour pourra changer si les joueurs scorent des points.

Bleu est le premier joueur, jaune le deuxième et vert le troisième.

Phase "tours des joueurs"

En commençant par le premier joueur, chacun joue son tour. Au moment où un joueur finit son tour, le joueur suivant commence le sien et ainsi de suite. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, passez à la phase suivante.

Durant leur tour, les joueurs peuvent jouer toutes leurs cartes "action". Ils peuvent aussi n'en jouer aucune. L'activation des effets des cartes se fait les uns après les autres. L'effet d'une carte "action" n'aura lieu que jusqu'à ce que l'effet de la carte "action" jouée précédemment soit activé. Les cartes ont 3 usages possibles : (A) recruter un pion, (B) déplacer un pion ou (C) activer l'effet spécial de la carte. Recruter et déplacer des pions n'a pas de coût, tandis que pour activer l'effet spécial de la carte il faut payer le coût indiqué sur le coin supérieur gauche.

Quand vous jouez une carte, placez la face visible devant vous. Gardez toutes les cartes jouées jusqu'à la fin de votre tour, ainsi, vous pourrez vous référer aux effets des cartes jouées préalablement. Une fois votre tour fini, défaussez les cartes jouées. Ensuite, piochez des cartes : 2 si vous avez joué des cartes pendant le tour ; 4 si vous n'en avez joué aucune. Certains effets peuvent permettre aux joueurs de piocher des cartes supplémentaires.

A) Recruter un pion "membre de guilde"

Vous pouvez jouer toute carte "action" pour recruter un pion "membre de guilde". Prenez un pion de votre couleur de la réserve et placez-le sur la tuile "Guildhall". Cet effet s'appelle "recruter" et c'est un mot clé auquel nous faisons référence sur certaines cartes "action" et récompenses de tuile.

B) Déplacer un pion "membre" ou "maître" de guilde

Vous pouvez jouer une carte "action" de votre main pour déplacer un de vos pions d'une tuile à une autre face visible de la même couleur que la carte que vous jouez (cela ne s'applique pas à la tuile "plantation"). *(Même si la tuile a plus de 1 couleur, vous n'aurez besoin que d'une carte correspondant à une couleur de la tuile.)*

Cet effet s'appelle "déplacer" et c'est un mot clé auquelon fait référence sur certaines cartes "action" et récompenses de tuile.

Important: Si vous déplacez un pion "maître de guilde" vers une autre tuile il redevient un pion "membre de guilde".

Vous pouvez jouer une carte jaune pour déplacer votre pion d'une tuile (sauf la tuile "plantation") sur une autre tuile de couleur jaune.

C) Effet spécial des cartes "action"

Pendant leur tour, les joueurs peuvent jouer l'effet spécial d'une carte "action" de leur main. Pour ce faire, placez la carte face visible devant vous, annoncez son effet et payez son coût (indiqué dan le coin supérieur gauche des cartes). Certains exigeront de défausser des cartes "action" de votre main ; d'autres, de remettre à la réserve générale des pions déjà placés sur des tuiles... mais il y en a aussi sans coût. Une fois payé, réalisez son effet. Ensuite, défaussez toutes les cartes "action" utilisées.

Vous trouverez un guide des effets spéciaux existants sur l'aide de jeu.

Pour activer l'effet spécial de la carte, le joueur doit défausser 2 cartes "action" (=2 pièces).

La plupart des effets spéciaux et récompenses de tuile sont instantanés. Néanmoins, certains effets restent actifs jusquà la fin du tour. Par exemple : « *Chaque fois que vous déplacez un pion pendant ce tour…* » Ces effets finiront toujours à la fin du tour. Les seules tuiles dont l'effet est permanent sont **"Gog & Magog"** et **"University of London"**.

Piocher des cartes "action"

Si vous n'avez joué aucune carte pendant votre tour, piochez 4 cartes "action" à la fin de votre tour. Si vous avez joué au moins une carte "action" pendant votre tour, piochez-en 2. Ce nombre peut être modifié par des effets spéciaux déclenchés pendant votre tour. La plupart des effets spéciaux qui permettent de piocher des cartes supplémentaires s'activent à la fin du tour, une fois le reste des cartes de votre main joué. Néanmoins, il existe des cartes qui vous permettent de piocher des cartes supplémentaires immédiatement.

Lors de la dernière manche de la partie, les joueurs ne piochent pas des cartes "action" à la fin de leur tour. Néanmoins, ils peuvent piocher des cartes "action" si l'effet d'une tuile le leur permet.

Défausser l'excédent de cartes "action"

Une fois que vous avez pioché les cartes "action" à la fin de votre tour, vous avez le droit de conserver 7 cartes "action" maximum dans votre main. Si vous avez plus de 7 cartes "action", défaussez-en jusqu'à en avoir 7. La seule exception est le joueur qui a un pion "maître de guilde" sur la tuile "University of London", qui peut en conserver 8. Cette limite ne s'applique pas aux cartes "récompense du maire".

Si vous piochez plus de cartes pendant la phase "activation de tuiles", vous de ne devez pas les défausser !

Symboles communs

Chaque fois pendant ce tour

À la fin du tour

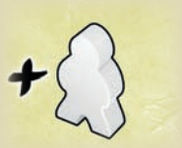
Un pion "membre de guilde" de votre couleur

Un pion "maître de guilde" de votre couleur

Vérifier si ceci est arrivé pendant ce tour

Guildhall

Pions "membre de guilde" de la réserve



Recruter un pion "membre de guilde

Déplacer un pion

Piocher X cartes (3 dans cet exemple) "récompense du maire" et en garder 1

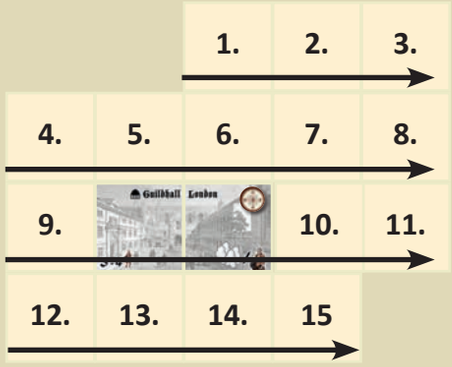
Phase "activation des tuiles"

Une fois que les tours des joueurs sont terminés, la phase "activation des tuiles" commence. Lors de l'activation de chaque tuile, les joueurs gagneront des points et donc les scores ainsi que l'ordre des tours des joueurs peuvent changer. L'ordre des tours est très important pendant la sous-phase "négociation", comme vous le verrez par la suite.

Activation des tuiles

Dans les parties à 3-4 joueurs, cette étape se fait à chaque manche. Dans le cas des parties à 2 joueurs, une fois toutes les 2 manches. Les manches où il faut activer les tuiles ont une couronne de laurier sur le plateau de score à 2 joueurs.

Les tuiles s'activent par ordre : de gauche à droite et de la partie supérieure à la partie inférieure de la zone de jeu (voir image de droite). Cet ordre est très important, car l'activation d'une tuile peut avoir des effets sur les tuiles alentour.

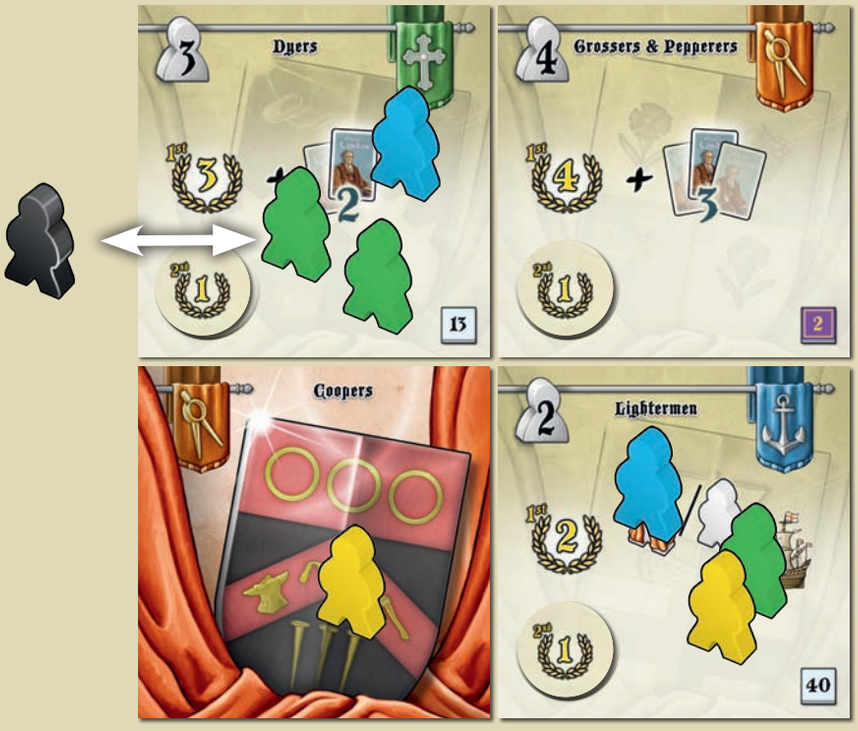


Une tuile "s'active" s'il y a sur elle un nombre de pions "membre de guilde" et "huissier" égal ou supérieur à son seuil d'activation *(coin supérieur gauche des tuiles)*.

Une fois la tuile activée, vous devez suivre les sous-phases suivantes : "négociation", "vote" et "récompense" décrites ci-dessous. N'activez pas la tuile suivante avant la fin des trois sous-phases de la tuile active.

Sous-phase 1 : Négociation

Dans l'ordre de tour, chaque joueur peut remplacer, avec les pions "membre de guilde neutre" de sa réserve, des pions "membre de guilde" de la couleur des autres joueurs placés sur la tuile active. Les joueurs peuvent remplacer des pions des adversaires même s'ils n'ont pas de pions placés sur la tuile active. Il n'y a pas de limite quant au nombre de pions à remplacer par joueur. Les pions de couleur remplacés de la tuile active sont remis à la tuile "Guildhall". Les pions "membre de guilde neutre" seront retournés à la zone dédiée du plateau de score avant de passer à la sous-phase "vote".



Exemple tuile supérieure gauche (« Dyers ») : le joueur bleu remplace un pion "membre de guilde" vert par un de ses pions "membre de guilde neutre" (noir). Maintenant, il y a égalité 1-1 entre pions verts et bleus. Si le joueur vert avait des pions noirs, il pourrait à son tour remplacer le pion bleu par un pion noir et regagner ainsi la majorité : 1-0.

Sous-phase 2 : Vote

Comptez le nombre de pions “membre de guilde” de chaque joueur sur la tuile qui vient d’être activée. S’il y a un joueur avec plus de pions que le reste des joueurs, la résolution de la tuile se déclenche. Lors de la résolution d’une tuile, le joueur avec le plus de pions sur la tuile gagnera la tuile. Dans l’exemple de la page précédente, si aucun joueur ne remplace des pions sur la tuile par des pions noirs, le joueur vert gagne la tuile “Dyers”, car il détient la majorité de pions sur la tuile.

S’il y a une égalité entre 2 joueurs ou plus, chaque joueur ajoute 1 à son décompte pour chaque pion “maître de guilde” lui appartenant sur les tuiles adjacentes orthogonalement à la tuile activée (les 4 tuiles qui partagent un côté avec la tuile en cours de résolution). S’il y a encore égalité, la tuile ne pourra pas être résolue pendant ce tour et tous les pions qui y sont placés restent sur la tuile. Cette tuile pourra être activée à nouveau lors des prochaines manches.

Dans l’exemple de la page précédente, la tuile “Dyers” reste non résolue. Mais la tuile “Lightermen” pourrait se résoudre en faveur du joueur jaune, car à l’égalité 1-1-1 entre jaune, bleu et vert il faudrait ajouter +1 pour le joueur jaune grâce au maître placé sur la tuile adjacente “Coopers”.

Sous-phase 3 : Récompenses

Lors de la résolution d’une tuile, suivez ces étapes :

1. Le vainqueur de la tuile remporte immédiatement la “récompense 1er place” et toute autre récompense supplémentaire indiquée sur la tuile (le joueur peut choisir de ne recevoir qu’une partie des récompenses). Si une tuile a plusieurs récompenses, le joueur les reçoit de gauche à droite en suivant les dessins sur la tuile.
2. Le joueur en “2e place” en nombre de pions sur la tuile remporte les points de victoire du marqueur “récompense 2e place” et toute autre récompense indiquée sur la tuile. Ensuite, il garde le marqueur “récompense 2e place” car à la fin de la partie il pourrait recevoir des bonus de cartes “récompense du maire”.
3. S’il y a une égalité pour la “2e place” ou s’il n’y a qu’un joueur qui a placé ses pions sur la tuile, personne ne remporte la “récompense 2e place”. Remettez le marqueur “récompense 2e place” dans la boîte du jeu.
4. Enlevez tous les pions de la tuile, et retournez-la au même endroit face accomplie. Ensuite :
   - Le vainqueur de la tuile y place un de ses pions “membre de guilde”. Désormais, celui-ci devient un pion “maître de guilde”. Laissez ce pion sur la tuile face accomplie jusqu’à la fin du jeu. **Si vous déplacez un pion “maître de guilde”, il redevient “membre de guilde”. La tuile face accomplie sur laquelle était le pion n’aura pas de “maître de guilde” cette partie.**
   - Déplacez le reste des pions qui était sur la tuile à la “Guildhall”.
   - Si le pion “huissier” était placé sur la tuile, identifiez la tuile face départ avec le nombre de priorité de guilde le plus bas parmi les tuiles de la zone de jeu et placez-y le pion “huissier”.

Notez que le déplacement de pions qui aurait lieu suite à l’activation de l’effet d’une tuile pourrait provoquer l’activation ultérieure d’une autre tuile pendant la même phase ‘“activation des tuiles”. Néanmoins, une tuile qui a déjà été évaluée préalablement ne pourra jamais être évaluée de nouveau (voir ordre activation des tuiles page 7).

Si à un moment de la partie il ne reste plus de tuiles face départ dans la zone de jeu, à la fin de la phase “activation des tuiles”, avancez le jeton noir à la case grise suivante de la piste de manches et commencez une phase “croissance”. Si vous jouez à 2, activez la tuile “plantation” et procédez au décompte final.

Récompenses de tuile accomplie

Déplacez 1 de vos pions “membre de guilde” ou “maître de guilde” d’une tuile “guilde”, “bâtiment spécial” ou “Guildhall” sur une autre tuile face départ. Vous pouvez aussi déplacer un de vos pions “membre de guilde” de la tuile “guilde” qui vient d’être activée. **Vous ne pouvez pas déplacer un pion de / vers la tuile «plantation ».**

Piochez le nombre de cartes “récompense du maire” indiqué (dans ce cas 3). Choisissez-en 1 et remettez les 2 cartes restantes sous la pioche de cartes “récompense du maire” dans l’ordre de votre choix. Gardez la carte choisie secrète. **S’il n’y a plus de cartes à piocher, vous gagnez 5 pionts de victoire.**

Prenez le nombre de pions “membre de guilde” indiqué (dans ce cas 3) dans la réserve et placez-les sur la tuile “Guildhall”. S’il n’y a pas suffisamment de pions “membre de guilde” de votre couleur dans la réserve, prenez ceux qui restent.

Prenez un de vos pions “membre de guilde” ou “maître de guilde” placé sur une tuile “guilde” ou “bâtiment spécial” et placez-le sur la tuile “plantation”. Vous pouvez prendre un pion d’une tuile qui vient d’être activée.

Piochez le nombre de cartes “action” indiqué (dans ce cas, 3). Il est possible de finir avec plus de 7 cartes en main à la fin de la phase “activation des tuiles”. L’excès de cartes à la fin de cette phase n’oblige pas les joueurs à les défausser, car le nombre de cartes en main est vérifié seulement à la fin de la phase “tours des joueurs”.

Phase "croissance"

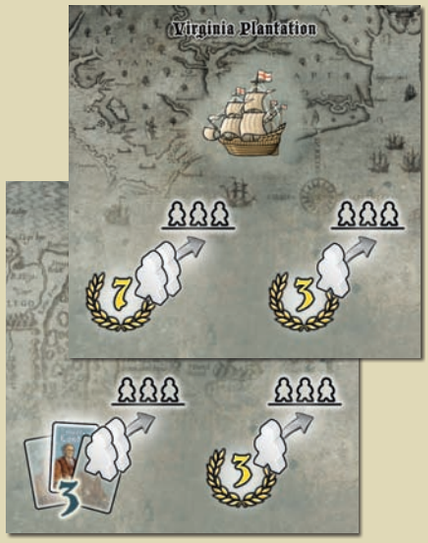
La phase "croissance" aura lieu à la fin de toutes les manches indiquées par une case grise sur la piste de manches du plateau de score. Les étapes à suivre sont les suivantes :

- Activez la tuile "plantation".
- Vérifiez si la partie est terminée.
- Ajoutez plus de tuiles à la zone de jeu *(seulement pour 3-4 joueurs)*.
- Déplacez le pion "huissier".

Rappelez-vous que vous ne pouvez déplacer vos pions de ou vers la tuile "plantation" que grâce aux effets spéciaux de cartes "action" et récompenses des tuiles activées !

Activez la tuile "plantation"

Sous-phase 1 : Négociation



En suivant l'ordre du tour, chaque joueur peut prendre autant de pions "membre de guilde neutre" de sa réserve qu'il le veut (les joueurs peuvent aussi n'en prendre aucun) pour les placer sur la tuile "plantation" même s'ils n'ont aucun pion de leur couleur placé sur la tuile"plantation". Pour chaque pion noir placé sur la tuile, le joueur peut prendre un pion d'un autre joueur et le déplacer sur la tuile "Guildhall". Les pions "membre de guilde neutre" seront remis sur le plateau de scores une fois la phase récompenses de la tuile "plantation" terminée. Dès que tous les joueurs ont joué cette sous-phase, avancez à la sous-phase suivante.

Sous-phase 2 : Vote

Comptez le nombre de pions "membre de guilde" de chaque joueur sur la tuile "plantation". Si un des joueurs a plus de pions de sa couleur que chacun des autres joueurs, il en sera le vainqueur et la tuile sera résolue.

Sous-phase 3 : Récompenses

Une fois que la tuile est résolue, le vainqueur reçoit la récompense située sur la gauche de la tuile. Ensuite, le deuxième joueur avec le plus de pions reçoit la récompense de droite. Le reste des joueurs ne reçoit aucune récompense. S'il y a égalité entre deux joueurs ou plus pour la première place, chacun de ces joueurs reçoit la récompense de droite et les joueurs placés en deuxième place ne reçoivent aucune récompense. S'il y a égalité pour la deuxième place, ces joueurs ne reçoivent aucune récompense.

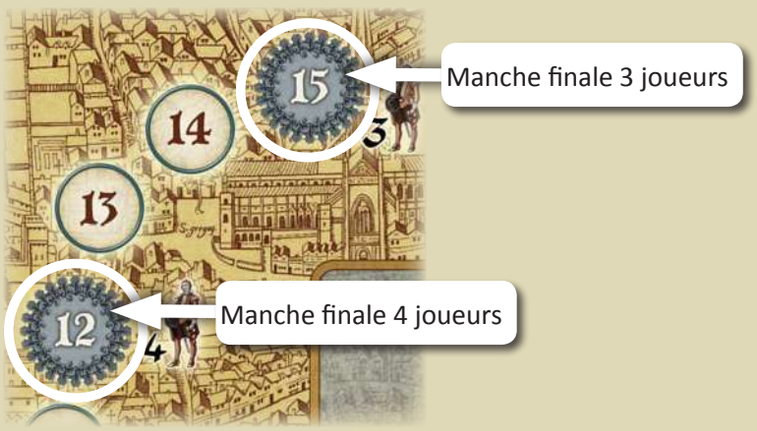
Tous les joueurs qui reçoivent une récompense de la tuile "plantation" doivent remettre un certain nombre de pions "membre de guilde" de la tuile "plantation" à la réserve générale (voir icônes de la tuile). Au cas où ils n'ont pas suffisamment de pions sur la tuile, ils doivent retourner tous ceux qui y sont placés. Les pions "membre de guilde" des joueurs qui n'ont pas reçu de récompense restent sur la tuile "plantation".

Vérifier si la partie est finie

La partie se termine quand le jeton de manches arrive à la fin de sa piste ou, dans le cas de 2 joueurs, si toutes les tuiles sont face accomplie. Comme précisé préalablement, le nombre de manches dépend du nombre de joueurs :

- **2 joueurs – 16 manches**
- **3 joueurs – 15 manches**
- **4 joueurs – 12 manches**

Si la partie est finie, passez au décompte final des points. Sinon, suivez les étapes décrites à la page suivante :



Plateau de score côté 3-4 joueurs

Ajouter de nouvelles tuiles (seulement 3-4 joueurs)

Ignorez cette étape lors de la dernière manche de la partie. Prenez aléatoirement un certain nombre de tuiles des piles préparées lors de la mise en place du jeu :

- à 3 joueurs, 5 nouvelles tuiles.
- à 4 joueurs, 6 nouvelles tuiles.

Exemple de tuiles ajoutées à la zone de jeu (manche 3).

Placez les tuiles sur la zone de jeu en suivant ces principes :

1. D'après le marqueur boussole placé sur tuile "Guildhall". Placez la première tuile (en fonction de la manche du jeu):
   - Manche 3 : allez vers le **Nord** depuis la "Guildhall", placez la première tuile dans le premier espace libre.
   - Manche 6 : allez vers l'**Est** depuis la "Guildhall", placez la première tuile dans le premier espace libre.
   - Manche 9 : allez vers le **Sud** depuis la "Guildhall", placez la première tuile dans le premier espace libre.
   - Manche 12 *(seulement à 3 joueurs)* : allez vers l'**Ouest** depuis la "Guildhall", placez la première tuile dans le premier espace libre.
2. Ensuite, placez le reste des nouvelles tuiles en sens horaire, adjacentes aux tuiles déjà placées, sans laisser d'espace libre.
3. Placez aléatoirement un marqueur "récompense 2e place" sur chacune des tuiles que vous venez de placer dans la zone de jeu.

Pour plus de variété, vous pouvez placer le marqueur "boussole" en direction du nord de votre emplacement...

Déplacer le pion "huissier"

Identifiez la tuile avec le nombre de priorités de guilde le plus bas et placez-y le pion "huissier".

Score final

Enlevez tous les pions "membre de guilde" et marqueurs "récompense 2e place" des tuiles. Ensuite, dans l'ordre du tour, les joueurs montrent leurs cartes "récompense du maire" et additionnent leurs bonus à leur score sur le plateau.

Note importante : Vous pouvez compter les tuiles "guilde" que vous contrôlez pour avoir plus de bonus dans différentes cartes "récompense du maire". Par exemple : une tuile "guilde" avec deux couleurs/symboles (vert+bleu) peut ajouter des bonus en tant que tuile verte pour une carte "récompense du maire" et en tant que bleue pour une autre carte "récompense du maire".

De plus, vous recevrez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque couple de "maître de guilde" placé sur des tuiles adjacentes orthogonalement. (Exemple : 4 maîtres qui forment un carré donnent 4 points supplémentaires).

Le joueur avec plus de points de victoire sera le vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur avec le plus de cartes "récompense du maire" remporte la partie. En cas d'égalité, ils se partagent la victoire.

Générique

Auteur du jeu : Anthony Boydell

Développement du jeu : Jon Challis, Jimmy Chung, Alan Paull, Richard Clyne, Iain Shirley, Carl & Elizabeth, Paul Allwood, Hanno Girke, Klemens Franz

Traducteur : Patrick Surdez, Régis Ruch, Álvaro Lerma

Testeurs : Si de Into the Gamescape, Ben & Becky Bateson, Sebastian Bleasdale, Karen Boydell, David Brain, Richard Breese, Nicolas Guibert, James Lee-Hynes, Ray Fong, W. Eric Martin, Charlie Paull, Peter Piggott, Steve Walker, Steve Wright, Rob Fisher, Phil Pettifer, Claire Baker, Ian Vincent, Paul Grogan, Surya & Myriam (!), Richard 'Rahdo' Ham, Neil Yates, David Studley, David Minken, Doug Garrett, Garry Rice, Jimmy Hensel et Chris Dickinson. Mis disculpas, otra vez, a DAAAN.

Édition Française : www.2tomatoesgames.com

© 2015
Surprised Stare Games Ltd
80 Fenton Road,
Huntingdon,
PE28 2SL,
United Kingdom

www.PlayTMG.com

Vous avez besoin de pièces de rechange?

Email : parts@playtmg.com

Le jeu à 2 joueurs

Si vous jouez à 2, faites les changements suivants par rapport aux règles que vous venez de lire:

Mise en place du jeu :

- Placez la tuile “Guildhall” côté 2 joueurs.
- Placez aléatoirement 4 tuiles “bâtiment spécial” adjacentes à la tuile “Guildhall”. Laissez la tuile “Gog & Magog” dans la boîte de jeu. Vous ne l’utiliserez pas dans une partie à 2 joueurs.
- Placez aléatoirement 20 tuiles “guilde” et faites un carré de 5x5 (voir image de droite).
- Placez un marqueur “récompense 2e place” sur chaque tuile sauf sur la tuile “Guildhall”.
- Placez le plateau de score côté 2 joueurs.

Pendant la partie :

- Ne placez pas de nouvelles tuiles lors de la phase “croissance”.

Résumé

Séquence du jeu

2 joueurs – 16 manches
3 joueurs – 15 manches
4 joueurs – 12 manches

Début de manche

Avancez le jeton de la piste de manches.

Phase “tours des joueurs”

Chaque joueur joue son tour en ordre décroissant de score :

Avec ses cartes “action”, chaque joueur peut :

- Recruter un pion “membre de guilde”.
- Déplacer un pion “membre ou maître de guilde”.
- Activer l’effet spécial de la carte “action”.

Piocher 2 ou 4 cartes (en fonction du nombre de cartes jouées).

Phase “activation des tuiles”

Activez les tuiles avec le nombre pions > seuil d’activation.
Si le marqueur de manche est sur une case grise, commencez une phase “récolte”. Sinon, commencez une nouvelle manche.

Phase “croissance”

Activez la tuile “plantation”.
Si c’est le dernier tour, faites le décompte final. Si c’est ne pas le cas, ajoutez de nouvelles tuiles (seulement 3-4 joueurs) et commencez une nouvelle manche.

Phase “score final”

Comptez les points des cartes “récompense du maire”. Puis ajoutez-y les points pour des maîtres adjacents. Le joueur avec plus de points est le vainqueur.

Les véritables Guildes de Londres

Pendant la création et le développement de *Guilds of London*, j’avais pris les noms et les enseignes héraldiques de quarante des guildes les plus importantes. Au moment de commencer la production, j’ai contacté chacune des guildes pour leur demander l’autorisation de faire le jeu. Seulement trois guildes ont répondu “OUI !”, donc j’ai dû créer 37 nouvelles guildes et enseignes héraldiques ! Je veux en profiter pour remercier les guildes suivantes pour leur collaboration : **Worshipful Company of Paviors**, **The Worshipful Society of Apothecaries** et **The Honourable Company of Master Mariners**. Les emblèmes que vous voyez sur leurs tuiles sont authentiques et je leur suis très reconnaissant de leur soutien et fier de les avoir inclus dans *Guilds of London*.

Tony Boydell, été 2015