



Un jeu de Inka et Markus Brand

# Descendance

## L'auberge

L'extension sous pression.

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans

Un nouvel artisan s'installe au village et ses habitants vont enfin pouvoir apprendre à brasser une bonne bière. Immédiatement une auberge ouvre ses portes et les joueurs vont pouvoir y rencontrer des personnes influentes. Si vous passez du temps avec eux et leur offrez une bière ou deux, ils vous rendront des services fort utiles. Alors assurez-vous de trinquer avec les villageois qui sauront vous aider à élever la gloire de votre famille. Cette boîte inclut tous les éléments nécessaires pour jouer avec un cinquième joueur, que ce soit au jeu de base ou avec l'extension.

### ‡ Contenu ‡

11 Membres de famille gris 1 Ferme



8 marqueurs gris



autocollants



6 Pièces



5 Sacs de grain



12 tuiles Marchandise Bière



20 cubes Influence  
5 bruns, 5 roses, 5 orange, 5 verts



4 tuiles Clients



3 tuiles Mise en place

1 tuile pour le jeu de base à 5 joueurs ;  
2 tuiles recto-verso pour 2, 3, 4, 5 joueurs  
pour le jeu avec extension



30 cartes Villageois



1 tuile Brasserie



1 tuile Auberge



1 nouvelle tuile  
Archives du Village



1 nouvelle tuile  
Tombs Anonymes.



Utilisez les bords additionnels quand vous placez les nouvelles tuiles Tombs Anonymes et Archives sur le plateau.

### ‡ Mise en place ‡

- Appliquez les autocollants sur les 11 **Membres de famille gris**, puis ajoutez-les au jeu de base avec la **Ferme** et les 8 **marqueurs gris** ;
- Ajoutez également les 5 **Sacs de grain**, les 6 **Pièces** et les 20 **cubes Influence**.

! Si vous souhaitez jouer uniquement au jeu de base (sans cette extension) **mais avec un 5<sup>e</sup> joueur**,  
• passez directement à la page 6 "Descendance, jeu de base pour 5 joueurs".



Pour la mise en place du jeu incluant l'extension Descendance Auberge, suivez d'abord les instructions décrites dans la règle du jeu de base (page 3), du point 1 au point 12.

Si certains éléments nécessitent des réajustements en termes de nombre ou de placement, vous les trouverez dans le descriptif ci-dessous.

1. Après avoir placé le plateau de jeu au centre de la table, réalisez les étapes suivantes :

- Recouvrez les Archives du plateau par l'**Auberge**.
- Recouvrez les Tombes Anonymes du plateau par la **Brasserie**.
- Placez la nouvelle tuile **Archives du village** en bas du plateau, bien centrée.
- Placez la nouvelle tuile **Tombes Anonymes** à gauche des nouvelles Archives du village.
- Mélangez les 30 cartes **Villageois** et formez trois tas de 10 cartes chacun. Placez ces trois tas, faces visibles, à côté de l'Auberge.



6. Ajoutez les 4 nouveaux **Clients** aux tuiles **Clients**, puis mettez en place le Marché normalement. La mise en place du Marché est la même pour 5 joueurs que pour 4.

7. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, utilisez les Membres de famille d'une couleur **non-utilisée** (neutre) pour réduire le nombre de places disponibles dans les **Archives** et dans les **Tombes Anonymes**.

- Pour une partie à **4 joueurs** :  
Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 5 » ;
- Pour une partie à **3 joueurs** :  
Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 4 » et d'un « 5 » ;
- Pour une partie à **2 joueurs** :  
Placez un Membre de famille neutre sur chaque emplacement des Archives et des Tombes Anonymes marqué d'un « 3 », « 4 », et « 5 ».

9. Après avoir mis en place les tuiles Marchandise, ajoutez-leur les **12 tuiles Bière**. Puis donnez à chaque joueur **une tuile Bière** qu'il place près de sa Ferme.

12. Prenez la tuile **Mise en Place** de l'extension (marquée d'une chope de bière) qui correspond au nombre de joueurs de cette partie et placez-la à proximité du plateau, sur la face indiquant le nombre de joueurs de la partie en cours (ce nombre est symbolisé par les figurines en haut à droite de la tuile).

## ‡ Dérroulement du jeu ‡

Le jeu se déroule de la même façon que dans le jeu de base. Cependant, il y a deux nouveaux bâtiments dans le village : la **Brasserie** et l'**Auberge**.

### ‡ Brasserie ‡



La Brasserie est un bâtiment Artisanat. Pour y accéder, vous devez activer une action Artisanat en prenant un cube de la zone Action jaune (ou avec l'action Puits).

Dans la Brasserie, vous produisez de la bonne bière ! Contrairement aux autres bâtiments Artisanat, vous produisez directement 2 tuiles en une seule action.

Vous produisez **2 tuiles Bière** :

- a) soit en perdant du temps (3 temps pour former un membre de votre famille, si vous n'en avez pas encore, puis 3 temps pour produire) ;
- b) soit en remettant 3 Sacs de grain dans la réserve.



## ‡ Auberge ‡



L'Auberge vous offre un tout nouvel espace d'action. Pour y accéder, vous devez prendre un cube de la zone action turquoise (ou avec l'action Puits).

Avec une action, vous pouvez obtenir **une carte Villageois**. Cette action impose d'avoir un Membre de votre famille présent dans l'Auberge. Si vous n'avez pas encore de Membre de votre famille présent, prenez-en un de votre Ferme et payez **1 temps** pour pouvoir le placer dans l'Auberge.

Que vous ayez placé le Membre de votre famille lors de tours précédents ou juste à l'instant, vous pouvez acquérir une carte Villageois en effectuant, dans l'ordre, l'ensemble des trois étapes suivantes :

1. Payez **1 temps**.
2. Choisissez une carte parmi les trois visibles et remplacez-la, face visible, tout **en-dessous** du tas de cartes dont elle provient.
3. Prenez maintenant une carte Villageois parmi **une des trois visibles** en payant son coût. Ce coût est indiqué sur le coin supérieur droit de chaque carte (1 Pièce, ou 1 Bière ou 2 Bières). Ajoutez la carte nouvellement acquise à votre main.

### Exemple: obtenir une carte Villageois

Philippe prend un cube brun dans la zone action turquoise pour accéder à l'Auberge. Comme il n'y a placé encore aucun Membre de sa famille, il en place un venant de sa Ferme et paye 1 temps. Ensuite, Philippe :



1. paye 1 temps supplémentaire

2. choisit de remettre le Forgeron sous la pile de cartes Villageois

3. choisit d'acquérir le Médecin en payant son coût (ici 2 Bières).



**Note :** vous ne pouvez pas consulter librement les cartes des tas de cartes Villageois. Seules les trois cartes du dessus sont visibles.

**Important :** si un Membre de famille décède alors qu'il est dans l'Auberge, il est placé dans les Tombes Anonymes. Les alcooliques ne sont pas admis dans les Archives du village !

## ‡ Les cartes Villageois ‡

Chaque carte Villageois possède une compétence unique, qui ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

- Certaines cartes doivent être conservées en main jusqu'à la fin de la partie, elles apportent des points de victoire supplémentaires lors du décompte final. Ces cartes portent le symbole d'une **bougie éteinte** dans le coin inférieur droit.
- Toutes les autres cartes portent le symbole d'une **bougie allumée**. Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez durant votre tour. Cependant, certaines de ces cartes requièrent des conditions spécifiques ou ne peuvent être jouées que quand certaines actions ont été réalisées. Une fois qu'une carte a été jouée, elle est remise dans la boîte de jeu.



**Important :** les effets de toutes les cartes Villageois ne s'appliquent qu'au propriétaire de la carte, jamais aux autres joueurs.



**Important :** certaines cartes Villageois vous permettent d'acquérir immédiatement certaines marchandises. Ces marchandises sont prises dans la réserve. Dans le cas où il n'y aurait plus de tuiles du type de marchandises souhaité, prenez des morceaux de papier pour les symboliser : les marchandises ne sont pas limitées.

**Les cartes Villageois suivantes doivent être conservées jusqu'à la fin de la partie et ne prendront effet que lors du décompte final :**



#### L'Artiste

Dans les Archives du village : **à la place** des points normalement remportés par les Membres de votre famille présents dans les Archives, vous gagnez les points indiqués sur cette carte.



#### Le Comte

Lors du décompte des « Voyages » : chaque  **cité fortifiée**  où se trouve un de vos marqueurs vous apporte 2 points supplémentaires. Seulement trois cités sont considérées comme des cités fortifiées : les deux cités avec le symbole « Pièce » et celle dans le coin supérieur droit du plateau. Vous pouvez donc marquer un maximum de 6 points supplémentaires grâce à cette carte.



#### Le Roublard

Utilisez cette carte **une fois le décompte final terminé et toutes les autres cartes Villageois utilisées.** Si vous êtes dernier sur la piste de Prestige, vous gagnez 6 points ; si au moins un autre joueur possède moins de points que vous, vous ne gagnez que 3 points.



#### Le Maître de Guilde

Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence orange** présents dans votre Ferme :  
1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points,  
3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes orange ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.



#### L'Intendant

Pour chaque **type de Marchandises** que vous possédez dans votre Ferme, vous gagnez 2 points supplémentaires. Vous pouvez donc remporter un maximum de 12 points de cette manière (il existe 6 types différents de Marchandises : Parchemin, Cheval, Bœuf, Charrue, Chariot, Bière).



#### Le Maire

Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence verts** présents dans votre Ferme :

1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points,  
3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes verts ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.



#### Le Médecin

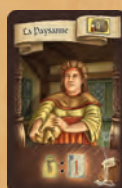
Vous gagnez 1 point supplémentaire pour chacun des Membres de votre famille « **vivants** », c'est-à-dire les Membres de famille présents sur votre Ferme, dans le sac noir, ou sur n'importe quelle autre zone du plateau de jeu (excepté les Archives du village et les Tombes Anonymes, évidemment).



#### La Nonne

Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence bruns** présents dans votre Ferme :

1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points,  
3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes bruns ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.



#### La Paysanne

Vous gagnez 1 point supplémentaire pour chaque **Sac de grain** présent dans votre Ferme. Vous pouvez marquer un maximum de 5 points supplémentaires avec cette carte.



#### L'Erudit

Vous gagnez des points supplémentaires pour les cubes **Influence roses** présents dans votre Ferme :

1 cube = 2 points, 2 cubes = 4 points,  
3 cubes = 6 points. Si vous possédez 4 cubes roses ou plus, vous ne gagnez **aucun point**. Les Pièces ne peuvent pas être utilisées comme joker pour cette carte.



#### Le Voyageur

Lors du décompte des « Voyages », **à la place** des points normalement attribués pour chaque cité qu'un des Membres de votre famille a visitée (c'est-à-dire le nombre de marqueurs de votre couleur), vous gagnez les points figurants sur cette carte.



Jouez les cartes Villageois suivantes à n'importe quel moment durant votre tour, pendant un jour de Marché ou pendant une Messe :



### L'Abbé

Pour pouvoir jouer cette carte, vous devez avoir au moins un Membre de votre famille à l'Eglise. Déplacez immédiatement un des Membres de votre famille présent dans l'Eglise sur la fenêtre située à l'**extrême gauche** (vous n'avez pas à payer de Sacs de grain pour cela).



### Le Forgeron

Prenez immédiatement **2 Charrues** de la réserve et placez-les près de votre Ferme.



### L'Eleveur

Prenez immédiatement 1 tuile **Cheval OU Bœuf** de la réserve et placez-la près de votre Ferme.



### Le Conseiller

Pour jouer cette carte, vous devez avoir au moins un des Membres de votre famille dans la Chambre du Conseil. Vous gagnez immédiatement **deux privilèges**. Vous pouvez choisir n'importe quel privilège d'un niveau égal ou inférieur au niveau du Membre de votre famille présent et vous pouvez choisir deux privilèges différents ou deux fois le même. Si le marqueur « Prochain 1er joueur » est déjà pris, par vous ou par un autre joueur, vous ne pouvez pas choisir ce privilège.

*Exemple : Pierre a placé un Membre de sa Famille sur le 3e niveau de la Chambre du Conseil. Il joue le Conseiller et choisit de prendre 2 tuiles Marchandise comme privilèges.*



### Le Journalier

Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige. De plus, **complétez** gratuitement le stock de Sacs de grain de votre Ferme avec des sacs de la réserve. Rappel : vous ne pouvez pas stocker plus de 5 Sacs de grain dans votre Ferme.



### L'Herboriste

Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige. De plus, vous pouvez **avancer ou reculer** votre marqueur sur votre piste Ligne du Temps jusqu'au sablier à gauche **OU** à droite du pont (ceci avance ou retarde la mort d'un des Membres de votre Famille).



### Le Fils perdu

Avancez immédiatement de **3 points** sur la piste de Prestige. De plus, vous pouvez réaliser une **action « Famille »**, en plus de votre action du tour, sans avoir à prendre un cube de la zone d'action.



### Le Messager

Placez immédiatement sur la zone « Voyage » **un de vos marqueurs** sur une cité de votre choix, à condition qu'elle ne compte pas déjà un de vos marqueurs. Vous gagnez le bonus de cette cité (vous n'avez pas à déplacer un Membre de votre famille).



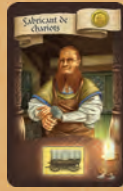
### La Comtesse

Gagnez immédiatement **2 points** de Prestige. De plus, choisissez une des trois piles de cartes Villageois et prenez **une carte au choix** dans le paquet. Remettez le tas de cartes à sa place, sans en changer l'ordre et placez la carte choisie dans votre main ou jouez-la immédiatement.



### Le Scribe

Prenez immédiatement **2 Parchemins** de la réserve et placez-les près de votre Ferme.



### Fabricant de chariots

Prenez immédiatement **1 Chariot** de la réserve et placez-le près de votre Ferme.



**Jouez ces cartes Villageois lors de certaines actions ou de certains événements :**



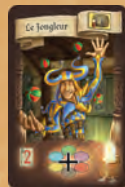
#### Le Barde

Lorsque l'un des Membres de votre famille disparaît, vous pouvez jouer cette carte pour le placer aux Archives du village, **peu importe** l'endroit où il se trouvait au moment de son « décès ». Ce Membre de votre famille n'occupe pas une des places existantes des Archives : il y est ajouté en supplément.



#### Le Bonimenteur

Jouez cette carte au **début** du jour de Marché. Durant ce Marché, vous ne servez pas uniquement les Clients en face des étals mais également les Clients dans la **file d'attente**. Toutes les autres règles du Marché s'appliquent.



#### Le Jongleur

Jouez cette carte juste **après** votre action du tour. Avancez immédiatement de **2 points** sur la piste de Prestige et jouez une **action supplémentaire** de votre choix (en prenant un cube de la zone d'action ou en payant 3 cubes Influence de même couleur). Si votre marqueur sur la piste Ligne du Temps passe le pont durant votre action « normale », un Membre de votre famille disparaît **avant** que vous ne fassiez votre action bonus.



#### Le Meunier

Jouez cette carte quand vous utilisez l'action « Artisanat » pour gagner des Pièces au Moulin. Uniquement pour cette fois, gagnez **5 Pièces** au lieu de 2 (en payant quand même les 2 temps et en remettant 2 Sacs de grain dans la réserve).



#### Le Sage

Lorsque c'est votre tour de choisir une action, jouez cette carte. Vous gagnez immédiatement **3 points** de Prestige et vous pouvez réaliser l'**action de votre choix**, sans avoir à payer 3 cubes Influence de même couleur ou sans avoir à prendre un cube de la zone d'action.



#### Le Prieur

Jouez cette carte au **début** d'une Messe. Durant la Messe, aucun joueur ne peut payer pour sortir un ou plusieurs Membres de sa famille du sac noir. A la place, **vous** choisissez les 4 figurines (Membres de Famille et/ou Moines) qui seront piochées dans le sac.



#### Le Camelot

Jouez cette carte **à la fin** du Marché. **Avant** d'appliquer l'effet du Camelot, remplissez les espaces vides devant les étals du Marché avec les tuiles Clients de la file d'attente. Vous pouvez prendre **gratuitement 1 tuile Client** parmi celles devant les étals et la placer face cachée devant vous. Le Camelot ne peut pas être combiné à la carte Bonimenteur.



#### Le Pégier

Jouez cette carte lorsque vous effectuez l'action « Voyage ». Vous déplacez normalement un Membre de votre Famille vers une cité adjacente mais **sans payer** le coût de ce voyage (c'est-à-dire 2 ou 3 cubes Influence ; 2 temps ; 1 Chariot).

## ‡ Descendance, jeu de base à 5 joueurs ‡

La mise en place pour le jeu de base à 5 joueurs est sensiblement la même que pour 4 joueurs, sauf ces exceptions :

- recouvrez les Archives du village du plateau de jeu par les **nouvelles Archives** du village ;
- recouvrez les Tombes Anonymes du plateau de jeu par les **nouvelles Tombes Anonymes** ;
- pour compléter les cases Action avec le bon nombre de cubes, utilisez la tuile **mise en place** pour 5 joueurs (elle ne porte pas le symbole « chope de bière »).



*Note : la mise en place du Marché est exactement la même que celle pour 4 joueurs. Le déroulement du jeu et la fin de partie sont les mêmes que ceux du jeu de base.*

#### Crédits

**Auteurs:** Inka und Markus Brand • **Illustrations et mise en page :** Dennis Lohausen • **Design de la boîte:** Hans-Georg Schneider  
**Règle Originale :** Alfred Viktor Schulz • **Traduction et adaptation française :** Gigamic



**Distribution**  
 France et Belgique :  
 GIGAMIC - BP30  
 F 62930 Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02 - 2013

© 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG,  
 Friedhofstr. 17  
 21073 Hamburg.  
 Tous droits réservés.  
[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

