

CharterStone

Auteur : Jamey Stegmaier
 Illustrations : David Forest, Lina Cossette, & Gong Studios
 1 - 6 joueurs • 60 minutes

Bienvenue à Charterstone !

MERCI DE LIRE CETTE PAGE AVANT DE REGARDER QUOI QUE CE SOIT DANS CETTE BOÎTE.

Charterstone est un jeu legacy : cela signifie que vous apporterez des modifications permanentes au jeu, en écrivant directement sur le plateau et sur les cartes avec des marqueurs (fournis par les joueurs) et en plaçant des autocollants.

Vous commencerez en ayant accès seulement à une petite partie du contenu de cette boîte.

N'ouvrez RIEN à moins qu'il soit spécifiquement indiqué de le faire.

Pour préparer la campagne (composée d'une suite de plusieurs parties) de Charterstone, merci de bien respecter ce qui suit :

1. Regardez à l'intérieur de la boîte nommée Index, enlevez le film plastique de chaque paquet de cartes et remettez chaque paquet dans cette boîte Index. **Ne regardez pas les cartes et ne les mélangez pas.** Elles devraient être déjà classées dans l'ordre des numéros en bas à droite des cartes. Il peut y avoir des écarts entre les numéros - c'est normal. Si jamais des paquets ont l'air identiques, merci de nous le signaler.
2. Parcourez la Chronique (ou laissez-vous guider à travers les règles sur stonemaiergames.com/games/charterstone/videos). Il n'est pas nécessaire de connaître les règles avant de débiter la première partie de Charterstone, mais si une personne a déjà parcouru la Chronique, la partie s'en trouvera simplifiée.
3. Vérifiez sur la FAQ de stonemaiergames.com/games/charterstone/faq si des erreurs de production ont été découvertes.

Quand vous commencez votre première partie, prenez la première carte dans la boîte Index (carte n°1 en bas à droite) et lisez-la à voix haute. Nous vous recommandons de lire ensemble plusieurs fois chaque instruction.

- **Vous souhaitez ajouter ou retirer des joueurs ?**
 Nous recommandons que les mêmes personnes jouent la campagne de Charterstone en entier. Cependant, il est possible d'ajouter ou de retirer des joueurs après la 1ère partie. Pour ajouter un joueur, laissez-le choisir un quartier inactif, ensuite donnez-lui 1 Bâtiment, construit ou non construit, au hasard depuis la pile des Cartes Développements, enfin attribuez-lui un nombre équitable de gloire et de capacité (ces termes auront plus de sens après les 2 premières parties). Pour retirer un joueur, voir la règle 2 (qui sera débloquée après la partie 2).
- **Un problème de règle ?**
 Pour garder des surprises pour vous et les autres joueurs, posez vos questions sur BoardGameGeek ou sur le Facebook de Charterstone en utilisant le code SP.
- **Un problème de matériel ?**
 Contacter contact@surfinmeeple.com



3

Suivez chaque étape de la mise en place dans l'ordre.

règle 1

règle 2

règle 3

Mise en place : Réserve Générale et Personnelle
règle 4

- RÉSERVE GÉNÉRALE** : avant la 1ère partie, la Réserve Générale contient 36 pièces, 72 jetons Ressources et 5 cartes Développements prises au hasard et posées faces visibles sur le plateau prévu à cet effet (les cartes supplémentaires forment une pioche face cachée sur ce plateau).
- PLATEAU OBJECTIF** : révéléz 3 cartes Objectifs au hasard.
- JETON PROGRÈS** : placez-le sur la case de la piste de progrès qui correspond au nombre de joueurs (par exemple, 2j indique 2 joueurs).
- CONSIGNE** : pas de Consigne pour la 1ère Partie.
- PREMIER JOUEUR** : déterminez le premier joueur en lançant le dé Charterstone jusqu'à ce qu'il montre l'emblème d'un joueur présent.
- RÉSERVE PERSONNELLE** : placez votre carte Personnage, votre carte Bâtiment, 2 ouvriers et 12 jetons d'Influence devant vous. Posez votre jeton PV sur o PV.

Pour la 1ère partie uniquement, chaque joueur commence avec 4 \$.

règle 5

Jetons d'Influence
règle 6

Chaque joueur possède 12 jetons d'Influence à utiliser sur des cartes Objectifs, sur le tableau des Quotas et sur la piste de Réputation. D'autres utilisations apparaîtront plus tard.

- LIMITATION** : chaque joueur est limité à 12 jetons d'Influence par partie. Si vous n'en avez plus, vous ne pouvez pas réaliser certaines actions et vous avancez le jeton Progrès au début de votre tour.
- DÉFINITIF** : une fois qu'un jeton d'Influence est placé, il ne peut pas être déplacé durant la partie.
- PAIEMENT D'INFLUENCE** : pour payer un jeton d'Influence (par exemple pour utiliser un bâtiment) défaissez ce jeton vers la Réserve Générale, à moins que le gain de la construction n'indique une utilisation spécifique du jeton d'Influence (par exemple au Port des Nuages ou sur la Tribune).
- REGAGNER DE L'INFLUENCE** : certains bâtiments ou cartes permettent de reprendre un jeton d'Influence déjà dépensé. Il doit être pris de la Réserve Générale.

Plateau et Cartes Développements



règle 7

Pendant la campagne, plusieurs types de cartes (avec le même dos) seront mélangés avec la défausse pour former une pioche sur le plateau de développement. Elles sont appelées "les cartes Développements" et elles font partie de la Réserve Générale.

- 1. OBTENIR :** quelques bâtiments donnent un type de carte. Choisissez parmi les cartes Développements faces visible de ce type (si il y en a).
- 2. COMPLETER :** remplacez une carte prise par un joueur par la carte du dessus de la pioche.
- 3. FACE VISIBLE :** toutes les cartes de votre Réserve Personnelle sont visibles pour tous les joueurs.
- 4. DÉFAUSSE :** créez une pile de défausse. Quand la pioche de cartes est vide ou que de nouvelles cartes sont ajoutées, mélangez la pile de défausse avec la pioche.
- 5. Les différents types de cartes Développements :**



Cartes Assistants



règle 8

Vous aurez besoin d'un peu d'aide pour faire fonctionner le village correctement. Des assistants sont arrivés avant vous pour commencer l'installation et ils sont à présent prêts à suivre vos ordres.

Les assistants sont un type de cartes Développements qui vous donne un bonus quand vous exécutez certaines fonctions principales du village.

Vous pouvez gagner une carte Assistant face visible (ou n'importe quelle carte Développement) du plateau des développements en utilisant le Marché. Quand vous obtenez une carte d'un assistant anonyme, vous pouvez lui donner un nom en l'écrivant sur la carte.



règle 9

Cartes de Bâtiments Construits



règle 10

Quand un nouveau bâtiment est construit dans le village, c'est toute votre petite civilisation qui progresse.

Quand vous avez enlevé l'autocollant d'un bâtiment pour le construire, vous possédez un nouveau type de cartes : une carte Bâtiment Construit. C'est toujours une carte Développement.

- **SI UNE CAISSE EST VISIBLE :** gardez la carte Bâtiment Construit dans votre Réserve Personnelle. Vous pouvez ouvrir la caisse en utilisant l'action de la Charterstone.
- **SI AUCUNE CAISSE N'EST VISIBLE :** placez la carte Bâtiment Construit dans la boîte Archives (où vous rangez tout ce qui n'est plus nécessaire au jeu).

règle 11

règle 12

règle 13

règle 14

Tour du joueur

règle 15



À votre tour, vous devez au choix : (a) placer un ouvrier de votre Réserve Personnelle sur n'importe quel bâtiment sur le plateau ou (b) récupérer tous vos ouvriers du plateau. Il n'y a aucune différence entre vos ouvriers.

Quand vous placez un ouvrier, utilisez le pouvoir du bâtiment en suivant ces étapes dans l'ordre :

- BÂTIMENTS OCCUPÉS** : si vous avez placé votre ouvrier sur un bâtiment occupé par un autre ouvrier (le vôtre ou un adversaire), celui-ci est renvoyé dans la Réserve Personnelle du joueur.
- COÛT** : payez le coût (en bas à gauche du bâtiment) de votre Réserve Personnelle à la Réserve Générale. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas placer votre ouvrier sur ce bâtiment.
- GAIN** : vous pouvez gagner tout ou partie du gain (en haut à droite du bâtiment). Les pièces et les ressources sont en quantité limitée.

règle 16

Les Bâtiments Communs

règle 17

Quelques bâtiments ont été construits avant votre arrivée. Vous en voyez cinq au milieu du village dans une zone appelée les Bâtiments Communs.

Les Bâtiments Communs sont :

- DIRIGEABLE** : payez 3 jetons d'Influence plus les 4 ressources indiquées sur une carte Bâtiment pour construire ce bâtiment dans votre quartier.
- CHARTERSTONE** : payez 4 \$ et 2 jetons d'Influence pour ouvrir une caisse (sur une carte de Bâtiment Construit).
- TRIBUNE** : placez 1 jeton d'Influence sur une carte Objectif que vous avez réalisée pour marquer 5 PV.
- TRÉSORERIE** : payez n'importe quelle 1 ressource pour gagner 1 \$.
- MARCHÉ** : payez n'importe quelle 1 ressource et 1 \$ pour prendre une carte du plateau des développements (face cachée ou face visible).

règle 18



Ouvrir une Caisse

règle 19



La cargaison qui est arrivée avec vous sera ouverte quand le temps sera venu...

Utilisez la Charterstone (ou n'importe quel bâtiment avec comme gain) pour avoir accès au contenu d'une caisse d'une de vos cartes Bâtiments Construits ().

- COÛT** : payez le coût indiqué (4 \$ et 2 jetons d'Influence pour utiliser la Charterstone).
- GAIN** : référez-vous à l'index (imprimé sur la boîte Index) pour déterminer les éléments à débloquent. Gagnez les PV indiqués (5 PV à la Charterstone), avancez le jeton Progrès et rangez la carte Bâtiment Construit dans les Archives.
- PERSONNAGE** : de nombreuses Caisses contiennent une nouvelle carte Personnage. Placez-la dans votre Coffre pour l'utiliser plus tard.
- SUGGESTION** : avancez à votre propre allure ! Il y a beaucoup d'informations à digérer, prenez votre temps.

Cartes Objectifs

règle 20



Le Roi Éternel surveille la progression du Village pour déterminer votre valeur, grâce à son pouvoir de clairvoyance.

Pour la mise en place, mélangez les cartes Objectifs et révélez 3 de ces cartes au hasard sur le plateau prévu à cet effet.

Utilisez la Tribune (ou n'importe quel bâtiment avec comme gain) pour validez les objectifs réalisés.

- COÛT** : placez 1 jeton d'Influence sur une carte Objectif que vous avez réalisée. Chaque joueur peut valider chaque objectif une fois par partie.
- GAIN** : gagnez les PV indiqués (5 PV pour la Tribune) et avancez le jeton Progrès.

règle 21



Tableau des Quotas

règle 22



Le Roi Éternel s'attend à ce que votre village aide Greengully en envoyant des ressources, de l'argent et d'autres objets précieux en cadeau à la Ville Éternelle.

Le Port des Nuages (ou n'importe quel bâtiment avec comme gain) permet à un joueur de faire de 1 à 3 cadeaux du même type à la Réserve Générale.

- **COÛT** : choisissez n'importe quelle case libre du tableau des Quotas pour déterminer le type et la quantité de cadeaux à envoyer. Payez ces cadeaux à la Réserve Générale et placez un jeton d'Influence sur la case correspondant.
- **GAIN** : gagnez le gain indiqué (3 PV sur le Port des Nuages). Certaines des cases du tableau des Quotas incluent un gain supplémentaire (facultatif) : +1 PV ou 1 réputation ().

Piste de Réputation

règle 23



Malgré l'éloignement de votre village, les nouvelles voyagent vite.

Vous placez des jetons d'Influence sur la piste de Réputation pour gagner des PV en fin de partie.

- **OÙ GAGNER DE LA RÉPUTATION** : l'icône de réputation est présente sur le tableau des Quotas, sur la piste des Progrès, ainsi que sur des bâtiments.
- **PISTE DE RÉPUTATION** : placez 1 jeton d'Influence sur la piste. À chaque partie, le premier jeton est placé sur la case indiquant le nombre de joueurs. Les jetons suivants sont placés sur la case libre suivante en direction de l'océan. S'il n'y a aucun espace libre, il n'est plus possible de placer un jeton.
- **FIN DE PARTIE** : lors du décompte de fin de partie, le joueur avec le plus grand nombre de jetons sur la piste de Réputation gagne 10 PV. Le joueur avec le nombre juste inférieur gagne 7 PV ; et le suivant gagne 4 PV (un joueur doit avoir au moins 1 jeton pour participer).

Revenus

règle 24



Les joueurs débloqueront plusieurs fonctions liées aux Revenus durant la campagne. Jusque-là, ignorez cette icône sur le plateau.

Piste de Progrès

règle 25



Le Roi Éternel évalue la valeur du village lorsque certains seuils sont atteints.

La piste de Progrès égraine le temps de chaque partie.

- **CASE DE DÉPART** : le jeton Progrès commence sur la case correspondant au nombre de joueurs.
- **AVANCER** : le jeton Progrès avance de 1 case quand un bâtiment est construit, une caisse est ouverte ou un objectif est validé.
- **BONUS** : si le jeton Progrès arrive sur une case , le joueur qui l'a fait avancer peut, s'il le souhaite, poser un jeton d'Influence sur la piste de Réputation. Si la case contient , le Revenu est activé pour tous les joueurs.
- **AUCUNE INFLUENCE** : quand un joueur commence son tour avec 0 jeton d'Influence, il doit avancer le jeton Progrès de 1 case avant de commencer son tour.

Fin de partie

règle 26



Quand le jeton Progrès () avance sur la case , finissez le tour (pour que chaque joueur ait joué le même nombre de fois). La partie est alors terminée. Le but de chaque partie de Charterstone est de marquer le plus de Points de Victoire (PV).

règle 27

règle 28

règle 29

histoire 1

histoire 2

histoire 3

histoire 4

histoire 5

histoire 6

histoire 7

histoire 8

histoire 9

histoire 10

histoire 11

histoire 12

histoire 13

histoire 14

histoire 15

histoire 16

histoire 17

histoire 18

GUIDE DES ICONES

Pour conserver des surprises,
regardez cette liste le moins possible.

ICÔNES DE BASE

EMBLÈMES DES QUARTIERS



RESSOURCES



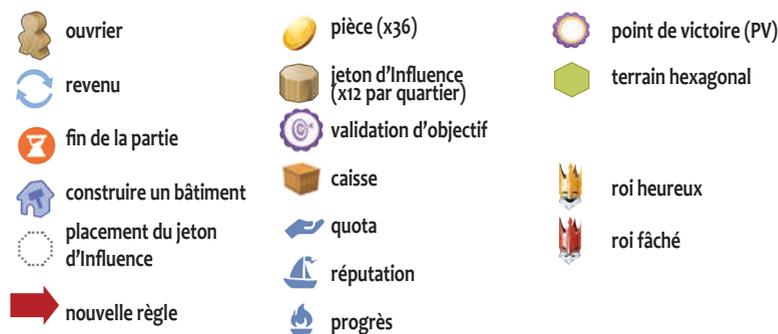
CARTES



POINTS DE FIN DE CAMPAGNE



DIVERS



ICÔNES À DÉCOUVRIR DANS LA SUITE DE LA CAMPAGNE

DIVERS



COMPLICES



DANGER

