



A l'ombre Des Murailles

INKA AND MARKUS BRAND

Règles en Français

A l'ombre des murailles

Un jeu tactique pour 2 - 4 joueurs, 10 ans et plus,
par Inka et Markus Brand.
Durée: environ 45 - 60 minutes

Au milieu de montagnes escarpées, les premières silhouettes d'un château monumental apparaît. Une ligne de commerçants se dirige vers la porte, et l'agitation attire des maçons et des ouvriers dans l'espoir d'obtenir salaires et vivres. La région regorge de stands de marché. le magnifique château est en cours d'agrandissement tout autour d' eux.

But du jeu

Vous êtes des batisseurs qui avez toujours besoin de suffisamment de ressources et d'argent. À cette fin, vous avez des cartes personnages à votre disposition dont le mode d'utilisation détermine l'ordre de jeu à chaque nouveau tour. Vous devez constamment veiller à ce que vos adversaires ne bénéficient pas de vos actions plus que vous.

Le joueur qui a le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie se retrouve sous la protection du château et gagne la partie.

Matériel du jeu

1 plateau de jeu



coté été

coté hiver

4 cartes «aide»



Recto

Verso

23 tuiles bâtiments



Face été

Face hiver

Exemple:
tuile taverne

28 assistants

7 pour chaque couleur de joueurs



4 pions victoire



83 ressources

20 tas de sable
18 bois
15 briques
15 pierres
15 argents



4 sets de 8 cartes personnages



6 cartes hiver



1 jeton 1er joueur



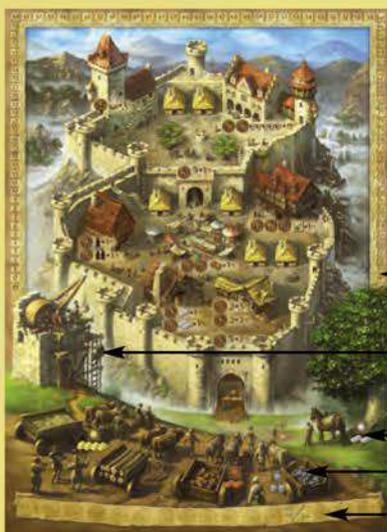
65 thalers

51 x 1 Thalers (cuivre)
8 x 3 Thalers (turquoise)
6 x 5 Thalers (or)



Installation

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table côté été. Pour la variante hiver, utilisez le plateau côté d'hiver. Voir les règles du jeu d'hiver en fin de livret.



Piste des PV

Tour de garde

Cavalier
Chariots

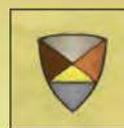
Compteur de tours



Emplacement
assistant



Symbole
PV



Ressources
aux
choix

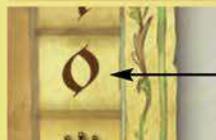
- Dans le jeu à 2 et à 4 joueurs, mettre 1 thaler sur chacun des 12 premiers espaces de tours de jeu. Dans le jeu à 3 joueurs, mettre un thaler sur les 15 tours.
- Mettez 1 tas de sable, 1 bois, 1 pierre, 1 barre d'argent, et 1 dalle d'argile sur la tour de Garde à gauche.
- Placez toutes les tuiles de construction sur le plateau de jeu sur leur emplacement correspondant.



marqueur d'emplacement
de tuile bâtiment.

2) Chaque joueur choisit une couleur et prend:

- Un marqueur de PV qu'il met sur le 0 de la piste des PV



- 6 assistants de sa couleur (7 dans le jeu à 2 joueurs)
- Un set de cartes de sa couleur. Chaque jeu de cartes se compose de 8 cartes personnages.. 1 messenger, 1 commerçant, 1 maçon, 1 tailleur de pierre, 3 ouvriers et 1 bâtisseur.
- 1 carte d'aide



- 3 thalers, 1 tas de sable et 1 bois, qu'il met dans sa zone de jeu (l'espace devant lui sur la table).



- 3) Les ressources restantes forment le stock général. Distribuez les sur les 4 chariots correspondants et sur le cavalier en bas du plateau de jeu.
Le cavalier porte les barres d'argent dans ses sacoches.
- 4) Mettez les thalers restants comme réserve générale (la « banque ») visible, à côté de du plateau de jeu.



Déroulement du jeu et aperçu.

Le jeu se joue en 12 ou 15 tours. Chaque tour comprend les phases suivantes:

1. Le 1er joueur est tiré au sort. Il prend le marqueur 1er joueur et le thaler de la case dont le numéro est le plus élevé sur le plateau de jeu.
2. Chaque joueur choisit une carte personnage et la pose face cachée devant lui. (A 2 joueurs on choisit 2 cartes personnages)
3. Tous les joueurs retournent leurs cartes en même temps.
4. Quand un joueur retourne une carte ouvrier, il met immédiatement les ressources correspondantes sur la carte.
5. Les joueurs exécutent les cartes dans un ordre fixe indiqué sur les cartes d'aide. Lorsque la dernière carte est exécutée, le prochain tour commence en changeant de 1er joueur.

Après le dernier tour, le jeu se termine avec le score final (points de victoire des assistants). A titre indicatif, un tour est également décrit sous forme abrégée sur la dernière page de ces instructions.

Déroulement du jeu.

- 1) **Choisissez votre carte personnage:**
A chaque tour, chaque joueur joue une carte de sa main face cachée devant lui. Dans un jeu à 2 joueurs, chaque joueur joue 2 cartes chacun à chaque tours.
Les cartes d'aide indiquent les fonctions et les avantages de chaque carte personnage.

REMARQUE:

- Un joueur ne peut pas jouer le 'bâtisseur' dans le premier tour! (voir "Bâtisseur")
- Parfois, la banque a plus, parfois moins, et parfois pas du tout de thalers. Ceci peut être le facteur décisif pour l'utilisation du messenger ou maçon - parce que s'il y a peu ou rien dans la banque, les joueurs obtiennent aussi peu ou rien!

2) Les cartes ouvriers

Quand un joueur a joué un ouvrier, il prend les 3 ressources représentées sur la carte à partir de la réserve générale (chariots et cavaliers) et les place sur la carte. On ne tient pas compte de la présence d'assistants sur les chariots.

Il y a 3 cartes d'ouvriers différentes:

- un ouvrier obtient 2 bois et 1 argent;
- un autre obtient 2 tas de sable et 1 argile;
- un troisième reçoit 1 pierre et 2 autres ressources au choix: tas de sable, argile, bois. (pas d'argent ni de pierre)



3) Exécution des cartes personnages:

Maintenant, les joueurs exécutent les cartes jouées dans l'ordre indiqué ci-dessous. Les descriptions détaillées de chaque carte personnage et les sections "Construire un bâtiment" et "Utilisation des assistants" se trouvent en fin de livret.

1. Messenger
2. Marchand
3. Maçon
4. Tailleur de pierre
5. ouvrier
6. Bâtisseur

4) Fonction du 1er joueur

Si plus d'un joueur a joué la même carte, l'ordre d'exécution commence avec le 1er joueur et se déplace dans le sens horaire du départ autour de la table.

MAIS: l'ordre du messenger au batisseur tel que mentionné ci - dessus reste toujours inchangé!

5) **Jouer et reprendre les cartes personnages:**

Chaque carte jouée reste couchée face visible devant le joueur jusqu'à ce que le joueur joue le batisseur...

Il est préférable de faire chevaucher les cartes afin que tout le monde puisse voir ce qui a été joué.



Avec le batisseur, le joueur reprend toutes les cartes qu'il a joué de nouveau dans sa main.

6) **Changement du 1er joueur:**

Dès que la dernière carte dans un tour a été jouée, le 1er joueur devient celui de gauche du 1er joueur actuel.

Il prend le marqueur 1er joueur, puis le Thalers de la case la plus élevée des tours restant à jouer.

Les joueurs prennent les thalers du compteur de tours sur le plateau de droite à gauche afin qu'ils puissent voir à tout moment le nombre de tours restant à jouer

7) **Le dernier tour:**

Le jeu se termine après 12 tours (pour 2 ou 4 joueurs) ou après 15 tours (pour 3 joueurs). Dans de rares cas, il peut arriver qu'un joueur construise le dernier bâtiment dans le jeu avant le que le 12 ou 15ème tours ait été achevé. Dans ce cas, le tour actuel est le dernier tour.

8) **score final:**

Tout d'abord, les joueurs suppriment tous les assistants des chariots, ces assistants ne marquent aucun PV.

Les assistants restant sur le plateau sont comptabilisés dans l'ordre de la liste des bâtiments.

Pour garder les choses claires, il est préférable de coucher chaque assistant après l'avoir scorié, mais de le laisser en place!

9) **Le gagnant:**

Le joueur qui a le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de thalers.

S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a la valeur la plus élevée des ressources inutilisées dans son stock personnel qui gagne.

Les cartes personnages.

1. Le Messager



Prendre 8 Thalers de la banque

2. Le Marchand



Le marchand place un assistant sur une case de ressource libre (charrette ou cavalier).



Sur chaque case ressource il ne peut y avoir qu'un assistant. Lorsque toutes les charrettes sont occupées, le joueur peut décider de placer son assistant sur le cavalier ou d'écarter un assistant de la charrette. Si le cavalier est également occupé, il peut également être écarté. Cependant il faut toujours respecter le point suivant : un assistant qui vient d'être placé à ce tour ci ne peut pas être écarté.

Tous les assistants restent à leur place soit jusqu'à ce qu'ils soient écartés, soit jusqu'à ce qu'ils soient récupérés par leur propriétaire pour être placé dans le château (voir tailleur de pierre et maçon).

Lorsque tous les marchands sélectionnés à ce tour ont été joués (ou ont passé), les assistants reçoivent les ressources : tous les assistants marchand (même les assistants des joueurs qui n'ont pas joué de marchand à ce tour) reçoivent autant de ressources de "leur" type que ce qui est dessiné sur le plateau (4 sable, 3 bois, 2 brique / pierre / argent).

Si aucune carte marchand n'est découverte, il n'y a aucune ressource.

Le marchand peut également être joué sans qu'un assistant soit placé. Les ressources sont alors quand même distribuées à tous les assistants marchand.

Quand un joueur gagne ces ressources avec son assistant, il doit immédiatement en mettre un de chaque type sur la tour de garde.



- S'il n'y a pas assez de ressources la tour vient en premier. Le reste va aux joueurs respectifs.

3. Le Maçon



Le joueur qui joue le maçon prend des ressources de la tour de défense, peut construire des bâtiments et placer des assistants.

- Le maçon reçoit toutes les ressources d'une sorte de la tour de garde.
- Ensuite, le joueur peut élever jusqu'à 2 bâtiments s'il a les moyens de payer. Le maçon gagne un thaler de la banque pour chaque élément de ressource utilisée.
- Si le joueur construit au moins un bâtiment, il peut placer jusqu'à 2 assistants sur le plateau de jeu et peut gagner des PV en fin de partie.

4. Le tailleur de pierres



Le joueur qui joue le Tailleur de pierre peut acheter des ressources des ouvriers, construire des bâtiments et placer des assistants.

Le tailleur de pierre peut acheter à tous les joueurs qui ont joué un ouvrier à ce tour, une ressource de la carte ouvrier pour 1 thaler. S'il y a plusieurs tailleurs de pierre, ils sont résolus dans l'ordre des joueurs.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Seules les ressources sur la carte ouvrier peuvent être achetées.
- L'ouvrier doit vendre, sauf s'il s'agit du dernier élément.
- Dans le jeu à deux, il n'est pas permis d'acheter une ressource d'un de ses propres ouvriers avec le tailleur de pierre.

Ensuite le tailleur de pierre peut comme le maçon construire jusqu'à 2 bâtiments. Toutefois il ne reçoit pour ces bâtiments aucun thaler, mais un nombre de PV qui correspond à la valeur du bâtiment.

Si le loueur construit au moins un bâtiment, il peut placer jusqu'à 2 assistants sur le plateau de jeu et peut gagner des PV en fin de partie

5. Les ouvriers



le joueur qui joue un ouvrier reçoit des ressources et peut construire des bâtiments:

Dès que les cartes personnages sont découvertes, les ressources correspondantes sont placées sur chaque carte ouvrier jouée.

Le joueur ne met les ressources dans son stock que lorsque c'est le tour des ouvriers. il place alors les ressources de sa carte vers son stock personnel.

- Enfin les ouvriers peuvent aussi construire jusqu'à 2 bâtiments. Toutefois ils ne reçoivent que la moitié du nombre de PV que donnent les bâtiments.

Noter ces PV immédiatement sur la piste des PV.

Bien que les ouvriers ne donnent au joueur que la moitié seulement de PV que le tailleur de pierre, il est intéressant de construire avec 1 ouvrier si aucune carte bâtisseur n'est jouée dans ce tour.

6. Le Maître Bâtisseur



Si le bâtisseur est joué, le joueur reprend toutes les cartes jouées jusqu'à présent en main. Le bâtisseur ne peut jamais être joué, lorsque les huit cartes sont encore toutes en main, c'est à dire au 1er tour.

- De plus le bâtisseur reçoit 5 PV pour chaque bâtiment construit par les autres à ce tour. Il ne peut pas construire lui-même !

Dans le jeu à 2 le bâtisseur ne rapporte aucun

- PV pour les bâtiments construits soi-même (par ouvrier / tailleur de pierre / maçon).



Construction des bâtiments

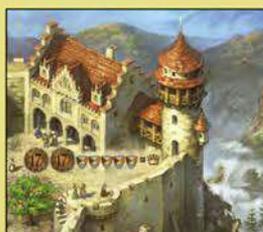
(valable pour les maçons, tailleurs de pierre, et les ouvriers)

Un joueur peut construire 2 bâtiments avec le maçon, le tailleur de pierre, ou un ouvrier, mais est récompensé de différentes manières: le maçon reçoit des thalers, le tailleur de pierre reçoit des PV, et l'ouvrier reçoit la moitié des PV.

le joueur décide quel bâtiment (s) il veut construire. Pour chacun de ces bâtiments, il paie exactement la valeur en ressources demandée (au moins 3 différentes ressources) pour ce bâtiment, puis prend la tuile de construction du plateau de jeu, et la place devant lui.

Le plateau de jeu affiche maintenant le bâtiment achevé.

- Chaque tuile est marquée par la valeur de construction qu'un joueur doit payer en ressources pour le bâtiment. La ligne du bas sur les tuiles donne un aperçu de ce que les assistants obtiennent de la construction pour le score final et combien les joueurs auront à payer lors du placement d'un assistant.



Cet aperçu montre que chaque assistant placé dans le palais coûte 17-thalers et qu'il donne au joueur des PV pour 5 ressources de tout type dans le scoring finale...

Les informations sont plus détaillées dans la «Liste des bâtiments pour le décompte final».

Si un joueur construit un bâtiment, il n'a pas forcément besoin de placer un ou deux assistants. L'aperçu est destiné à laisser les joueurs décider quel bâtiment construire.

- Le joueur calcule la valeur de construction exacte pour chaque bâtiment en utilisant au moins 3 différents types de ressources et met ces ressources dans le stock général.

Surpayer n'est pas autorisé et le joueur ne peut pas combiner les coûts des deux bâtiments. Chacun doit être payé séparément.

- Chaque ressource a une valeur de base qui est également représentée sur la liste:

Tas de sable = 1 point de construction

Bois = 2 points de construction

Argile = 4 points de construction

Pierre = 5 points de construction

Exemple:

L'écurie a une valeur de construction de 18 .

Cela signifie qu'un joueur peut construire une écurie avec par exemple, 2 pierres, 1 argile , et 4 sable . Il utilise 3 types de ressources et la somme fait 18 points de construction..

Indices:

1) Toutes les valeurs de construction sont des nombres pairs. Si, avec 3 types de ressources, un joueur peut réaliser uniquement des valeurs impaires il ne peut pas construire de bâtiment.

2) Si un joueur construit une maison ou une tour, il est préférable de placer les tuiles de construction de sorte qu'elles soient facilement visibles devant lui. Ceci est utile pour le score final de l'écurie et des portes.

- Si un joueur a des barres d'argent et veut les utiliser pour payer un bâtiment, il doit d'abord les transformer en ressources.
Le joueur met la quantité voulue de barres d'argent sur la forge (sur le plateau) et prend toutes les ressources à partir des chariots .
Il n'y a pas d'importance si des assistants sont là ou pas.

L'argent reste dans la forge jusqu'à la fin de la partie.

REMARQUE: chaque bâtiment construit fait gagner 5 PV à chaque adversaire qui a joué un maître-bâisseur pendant ce tour!

Utilisation des assistants.

Les maçons et tailleurs de pierre peuvent pendant leur tour placer 2 assistants dans le château (à ne pas confondre avec les assistants marchand sur les cases de ressources !).

Les assistants ne peuvent être placés que lorsque le maçon ou le tailleur de pierre a construit au moins 1 bâtiment.

Le joueur peut placer son assistant sur une case inoccupée de couleur cuivre de tout bâtiment construit..
La forge et le marché existent déjà dès le début du jeu.

Pour le puit, les tours et les maisons, il n'y a pas d'assistant requis.

Un maximum d'1 assistant peut être placé sur une case.

Pour chaque assistant placé, le joueur doit payer de sa poche le montant en Thalers indiqué sur la place de l'assistant.

Si un joueur place 2 assistants dans le même tour, il doit les placer sur différents bâtiments. Lors d'un autre tour, il peut placer un assistant dans le même bâtiment ou se trouve déjà l'un de ses assistants, s'il y a encore une place disponible. Dans différents tours, un joueur peut placer 3 assistants dans les 3 emplacements de la maison des serveurs.

Un joueur peut retirer l'assistant (s) de son marchand des chariots / cavalier et immédiatement les utiliser dans bâtiments.

Chaque assistant utilisé reste dans le bâtiment jusqu'à la fin du jeu

Cela signifie: les assistants du maçon et du tailleur de pierre ne peuvent pas être déplacés (contrairement aux assistants du marchand).

Les assistants dans les bâtiments donnent à leur propriétaire des PV en fin de partie.

Le nombre de PV que donne un assistant dépend du type de bâtiment dans lequel il est placé .Pour chaque construction, différents facteurs sont appliqués pour la

calculer le nombre de points.

par exemple:

- le nombre de places d'assistants occupées ou inoccupées
- le nombre de tours ou de maisons construites
- le nombre de tuiles de construction restantes , etc.

Pour une description détaillée, voir ci - dessous la liste des bâtiments pour le décompte final .



Liste des Bâtiments pour le décompte final

Le donjon

Nombre de points : 14

Valeur de construction : 24

Pour chaque place d'assistant non remplie dans le château l'occupant reçoit 3PV.



La taverne

Nombre de points : 12

Valeur de construction : 22

Le propriétaire de la case 12 reçoit 1 PV par assistant dans le château y compris les siens. Le propriétaire de la case 6 reçoit 1 PV par série de deux assistants
En cas de nombre impair, le nombre est arrondi à l'inférieur.



Exemple:

Une fois que les assistants ont été retirés des chariots, 11 assistants sont dans le château à la fin du jeu.. Le joueur A obtient 11 PV pour son assistant dans la taverne parce que cette assistant est sur le 12. Le joueur B obtient seulement 5 PV pour son assistant parce qu'il est sur le 6 .

Les portes

Petite porte:

Nombre de points : 6

Valeur de construction : 12

Le propriétaire de la petite porte reçoit 1PV par tour construite. peu importe qui les a construites.



Grande porte:

Nombre de points : 10

Valeur de construction : 18

Le propriétaire de la grande porte reçoit 2 PV par tour construite, peu importe qui les a construites.



L'écurie

Nombre de points : 14

Valeur de construction : 18

Les propriétaires marquent des PV pour chaque maison construite. peu importe qui a construit les maisons



Le propriétaire de la case 16 reçoit 3 PV par maison.

Le propriétaire de la case 12 reçoit 2 PV par maison.

La maison des serviteurs

Nombre de points : 14

Valeur de construction : 18

Chaque propriétaire reçoit 1 PV pour chaque bâtiment non construit.



Le marché

Les propriétaires peuvent convertir leurs thalers en PV à la fin de la partie. Les thalers sont retirés du jeu



S'il a placé 1 assistant sur le marché

il obtient 1 PV par tranche de 2 thalers.

S'il a placé les 2 assistants, il reçoit 1PV par thaler.

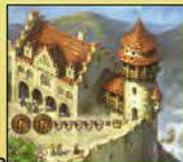
Le palais

Nombre de points : 18

Valeur de construction : 30

Le propriétaire peut changer jusqu'à 5 de ses ressources aux choix en PV. Pour cela on compte pour chaque ressource sa valeur.. Les barres d'argent doivent d'abord être échangées à la forge.. Lorsque l'on a placé 2 assistants dans le palais, on peut échanger jusqu'à 10 ressources.

exemple: 1 argile compte 4 PV



La forge

Le propriétaire de la case 10 reçoit 1 PV pour chaque argent dans la forge.

Le propriétaire de la case 6 reçoit 1 PV pour 2 argents.

Le total est arrondi à l'inférieur si le nombre est impair.

Exemple:

9 barres d'argent sont dans la forge. Un joueur a réussi à occuper les deux espaces avec ses assistants. Il marque 9 PV pour son premier assistant et 4 PV pour le second soit un total de 13 PV.



Le chateau en hiver

Le début de l'hiver est venu beaucoup trop tôt. Le gel et le froid glacial du nord souffle à travers l'ensemble du Pays. De graves chutes de neige entravent la construction du château demi-achevé, dont la silhouette se démarque plus clairement semaine après semaine sur le gris du ciel.

Les règles du jeu de base sont applicables, à l'exception des différences et ajouts suivants:

Placez le plateau de jeu sur la table coté hiver. Mélangez les cartes hiver et placez les à côté du plateau de jeu en pile face cachée.



round spaces
for the
winter cards

Placez les tuiles des batiments sur le plateau.

Tout d'abord, chaque joueur joue une ou 2 cartes personnage comme d'habitude devant lui. A chaque tour marqué par une carte d'hiver, une carte d'hiver est retournée: le 1er joueur prend la première carte de la pile et lit la carte à haute voix. Puis il la met face visible à côté du château, facilement visible de tous les joueurs. Pour de nombreuses cartes hiver, les conditions décrites doivent être effectuées immédiatement avant que les cartes personnages ne soient jouées. Après cela, la carte hiver est retirée du jeu.

IMPORTANT:

Comme dans le jeu de base, les joueurs peuvent, si elle est avantageuse, convertir leur barre d'argent par des ressources de leur choix.

Exemple cheminée: le joueur met 2 barres d'argent à la forge afin de payer 2 bois

Fonction des cartes hiver

Le tenancier



Pour 3 thalers on peut placer au moyen du maçon ou du tailleur de pierre un assistant comme tenancier. Celui qui joue un marchand, doit à partir de ce moment payer 1 thaler au tenancier. S'il n'y a pas de tenancier, le thaler va sur la carte et appartiendra au prochain tenancier. Si un marchand ne peut pas payer, il doit reprendre un de ses assistant marchand en main. Le tenancier peut à tout moment être repris par son propriétaire et être placé ailleurs. La carte reste jusqu'à la fin du jeu et peut de nouveau être occupée.

Le tenancier ne compte pas lors du décompte final.

Le grenier



Pour 5 thalers à chaque fois jusqu'à 3 assistants peuvent être placés grâce au maçon ou au tailleur de pierre. Lorsqu'à la fin du jeu il n'y a qu'un assistant sur le grenier, celui-ci gagne 10 PV lors du décompte final. S'il y a 2 assistants il ne marquent chacun que 7 PV et si les 3 places sont occupées, il n'y a que 3 PV pour chaque assistant.

Le grenier ne compte pas lors du décompte final pour le donjon et la taverne.

La peste



Chaque joueur doit immédiatement soit retirer une carte personnage déjà posée (elle sera retirée du jeu), soit payer 1 Thaler par carte personnage déjà posée. Pour cela il faut choisir soit la carte soit les pièces. Lorsque l'on n'a pas de carte posée, on doit choisir les pièces.

La brèche



Chaque joueur doit immédiatement défausser jusqu'à 3 pierres et reçoit pour chaque pierre 3 PV. La carte est ensuite retirée du jeu.

La demoiselle du chateau

Celui qui souhaite courtiser la damoiselle, doit au début de chaque tour poser une ressource ou un thaler sur la carte (ressource ou thaler à choisir sur la carte). celui qui a passé une fois ne peut plus revenir. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, il reçoit cette carte avec 8 PV. Tous les autres joueurs (même s'il n'ont pas courtisés) doivent à tour de rôle dans l'ordre des joueurs se servir sur la carte, jusqu'à ce que toutes les ressources et thalers aient été répartis.



Chute de neige

Chaque joueur doit immédiatement soit défausser un de ses ouvriers (sera retiré du jeu) soit payer 3 thalers à la banque. Pour cela il faut soit choisir la carte correspondante, soit choisir les pièces.



Ensuite la carte est retirée du jeu.

Résumé du jeu été et hiver

Comment se passe un tour

1.

Le premier joueur prend la thaler de la piste des tours et le marqueur de premier joueur.

2.

Les joueurs jouent des cartes personnage face cachées et les retournent en même temps.

3.

Mettre sur la carte ouvrier les ressources demandées

4.

Exécuter les cartes jouées dans l'ordre défini.

Comment obtenir les ressources, les thalers ou des points de victoire ?

1. Ressources

- Le marchand utilise son assistant (s) sur les chariots ou au cavalier
- Le maçon choisit un type de la tour de défense.
- Le tailleur de pierres achète auprès de ouvriers.
- Les ouvriers donnent au joueur ce que le tailleur de pierres n'a pas acheté .

2. Thalers

- Le messenger donne au joueur 8 thalers de la Banque.
- Le maçon utilise des ressources (une ressource = un thaler).
- Le ouvrier: seulement si un tailleur de pierres achète des ressources chez lui.

3. Les points de victoire (PV)

- Le tailleur de pierres construit des bâtiments (nombre de PV avant la couronne).
- Les ouvriers construisent des bâtiments (la moitié du nombre de PV avant la couronne).
- Les maîtres bâtisseur 5 PV pour chaque bâtiment construit dans le tour actuel.

Traduction rapide

par

Marc Desbonnet

(juin 2016)

marcdesbonnet@gmail.com

Designers: Inka & Markus Brand
Illustrator: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Text: Annegret Schoenfelder
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
English editing: Scott Tepper & Jay Tummelson
Copyright: ©eggertspiele GmbH&Co. KG
2008 Hamburg / www.eggertspiele.de

