

Reiner Stockhausen, Inka & Markus Brand



Orléans

INVASION



La grande
extension



Découvrez Orléans sous de nouvelles perspectives !

Six scénarios distincts offrent de nouveaux modes de jeux - solo, coopératif, en duel ou compétitif :

- P. 02 « **Prospérité** », pour 2 à 5 joueurs, ajoute au jeu de base un charpentier et des bâtiments fournissant des points de victoire additionnels.
- P. 06 Une « **Invasion** » imminente menace 2 à 5 joueurs qui doivent travailler ensemble pour parer l'attaque.
- P. 13 « **Le duel** » met en opposition deux joueurs dans un concours de marchands.
- P. 16 « **Le dignitaire** » est un scénario solo dans lequel vous incarnez un haut responsable cherchant à rassembler autour de lui le plus grand nombre possible de citoyens.
- P. 18 « **Vierzon, la capitale** » est un autre scénario solo vous mettant au défi d'établir Vierzon comme capitale de la région.
- P. 20 Dans le « **Marchand itinérant** », le joueur incarne un marchand qui parcourt la campagne pour apporter des marchandises de valeur aux lieux les plus reculés.
- P. 21 Appendice et description des nouvelles tuiles Lieu. (Il est également possible d'utiliser ces nouvelles tuiles Lieu dans le jeu de base.)

dip games



Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants (et éventuellement du matériel du 5^e joueur) :



22 cartes Bâtiment

1 plateau du scénario
« Prospérité »



Les tuiles Lieu : la Diligence, le Dépôt, le Marché noir, la Taverne et le Vignoble




1 marqueur neutre

1 pion Charpentier



Par joueur :

1 marqueur neutre 

1 extension Charpentier pour
le plateau personnel



1 jeton de
remplacement pour
le Scriptorium

Mise en place

Suivez la mise en place décrite dans le livret de règles du jeu de base en procédant aux modifications suivantes :

- Retirez du jeu le plateau « Actes de bienfaisance » et remplacez-le par le plateau « Prospérité », sur lequel sont représentés 16 Événements et 3 Actes de bienfaisance. Placez un marqueur neutre sur l'événement [1], il servira de compte-tour et sera avancé d'une case à la fin de chaque manche.



- Mélangez les jetons Marchandise et placez-les **face cachée** sur les cases du plateau prévues à cet effet (en fonction du nombre de joueurs). Ils resteront face cachée durant toute la partie et ne seront retournés qu'une fois collectés. Retournez les jetons Marchandise restants, triez-les et placez-les sur les cases appropriées de la réserve.



- Utilisez uniquement les tuiles Lieu suivantes (faites deux tas séparés suivant les catégories I et II) : Bibliothèque, Brasserie, Carriole, Compagnie fluviale, Dépôt, Diligence, École, Exploitation vinicole, Fabrique de laine, Fromagerie, Hôpital, Jardin potager, Laboratoire, Marché noir, Meule de foin, Moulin, Pharmacie, Poudrière, Restaurant, Sacristie, Tailleur, Taverne, Trésorerie, Vignoble.

Remettez les tuiles Lieu restantes dans la boîte.

- Placez un jeton Citoyen sur les cases appropriées des pistes des bateliers et des chevaliers. Placez 3 jetons Citoyen sur les Actes de bienfaisance du plateau du scénario. Laissez les jetons restants en réserve près du plateau de jeu. Ne placez aucun jeton Citoyen sur la piste de développement ou sur la carte.
- Mélangez les cartes Bâtiment face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur. Chaque joueur choisit et conserve une des deux cartes. Placez les cartes non choisies sous la pile des cartes Bâtiment, puis placez cette pile près du plateau de jeu.
- Placez le pion Charpentier à Orléans, en compagnie des pions Marchand.
- Chaque joueur place une extension Charpentier à côté de son plateau personnel. Puis, chacun prend un jeton de remplacement pour le Scriptorium et le place de manière à couvrir l'ancienne action Scriptorium. Enfin, chacun prend un marqueur neutre, sous lequel seront placés les bâtiments complétés.

Remettez les tuiles Sablier dans la boîte, elles ne seront pas utilisées dans ce scénario.



Tour de jeu

Le jeu se déroule de la même manière que le jeu de base, excepté pour les événements qui sont prédéfinis.

Le compte-tour du plateau « Prospérité » indique le numéro de la manche en cours, et l'événement qui sera déclenché. Le charpentier permet une nouvelle action.

Action du charpentier

Le Charpentier est un nouveau lieu de votre plateau personnel.

Durant la phase Organisation, vous pouvez placer jusqu'à 3 jetons Personnage (Commerçant, Batelier ou Moine) sur le Charpentier. Il n'est pas permis de placer un jeton Technologie sur ces emplacements.

Au cours de la phase Actions, il est possible de réaliser l'action Charpentier. Celle-ci s'effectue de la manière et dans l'ordre suivant :



1. Vous pouvez déplacer le pion Charpentier d'une case par jeton Personnage engagé dans cette action. Pour chaque Commerçant, déplacez le charpentier le long d'une route. Pour chaque Batelier, déplacez-le le long d'une voie navigable. Pour chaque Moine, vous pouvez choisir une route ou une voie navigable. Comme pour l'action Mairie, il est possible d'utiliser un ou plusieurs personnages en une action ou en plusieurs fois. Les jetons Personnage utilisés pour déplacer le charpentier sont replacés dans votre sac. Il est également possible de ne pas effectuer de mouvement.
2. Si le charpentier se situe dans la ville présente sur votre carte Bâtiment, vous avez l'opportunité de construire ce bâtiment. Placez la carte face visible devant vous et placez un comptoir sur un jeton Marchandise présent sur une route ou une voie navigable menant à cette ville. Si aucun jeton n'est disponible, il n'est pas possible de construire le bâtiment.

Une fois le bâtiment construit, piochez deux cartes Bâtiment de la pile, conservez-en une, et placez la seconde au bas de la pile de cartes. Vous pouvez utiliser l'action Charpentier autant de fois que vous le souhaitez au cours d'une même manche, à condition de pouvoir l'activer.

Attention : Il y a une différence entre les comptoirs et les bâtiments. Si une tuile Lieu ou une action fait référence aux comptoirs (par exemple, la Trésorerie), seuls les comptoirs placés dans les villes sont pris en compte (pas les bâtiments).

Exemple : Le charpentier est à Châteauroux. Le joueur jaune possède une carte Bâtiment compatible, il peut donc l'utiliser pour construire un vignoble. Il place un comptoir sur le jeton Marchandise situé sur la route reliant Châteauroux et Loches. Il aurait aussi pu utiliser n'importe quel jeton Marchandise présent sur une voie menant à Châteauroux.



Bâtiments

Pour obtenir les points de victoire d'un bâtiment à la fin du jeu, il est nécessaire « d'habiter » le bâtiment en plaçant les jetons Personnage requis (via l'action Mairie ou Poudrière).

Certains bâtiments nécessitent également de placer des pièces ou des marchandises. Vous pouvez placer ces jetons sur le bâtiment à n'importe quel moment de votre tour, et ce même si vous n'avez pas encore positionné les jetons Personnage nécessaires. Ceci n'est pas considéré comme une action.

Vous ne pouvez pas remplacer les jetons Personnage requis par des Moines. Placer des jetons Technologie sur un bâtiment n'est pas autorisé. Dès qu'un personnage, une pièce ou une marchandise sont placés sur un bâtiment, il est impossible de les reprendre.

Une fois le bâtiment entièrement complété - c'est-à-dire une fois que tous les jetons requis (personnages, pièces, marchandises) sont placés - tournez la carte Bâtiment face cachée et placez-la sous votre marqueur neutre. Remplacez les jetons Personnage sur les emplacements appropriés du plateau de jeu - ils pourront à nouveau être recrutés. Retirez du jeu les pièces et marchandises utilisées : ne les remplacez pas dans la réserve.



Scriptorium

Grâce au jeton de remplacement, le Scriptorium offre désormais la possibilité de choisir entre deux actions :

- Recevoir un point de développement (comme dans le jeu de base).
- Recevoir une carte Bâtiment. Piochez deux cartes Bâtiment et choisissez-en une que vous conservez. La carte restante, ainsi que celle que vous possédiez précédemment, sont replacées sous la pile des cartes. Dans les faits, vous échangez la carte que vous possédiez contre une nouvelle carte. Il n'est pas possible de posséder plus d'une carte Bâtiment en même temps.



Événements

Comme dans le jeu de base, les événements s'appliquent à tous les joueurs.



Soutien : Vous devez piocher un partisan de votre sac. Avancez votre marqueur sur la piste correspondante et réalisez l'action associée. Puis, prenez un partisan du même type et ajoutez-le à votre sac.



Indulgence : Vous pouvez dépenser 4 pièces pour recruter un Moine. Prenez le Moine dans la réserve et ajoutez-le à votre sac.



Pèlerinage : Voir les règles du jeu de base.



Taxes : Vous devez payer 3 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).



Émeutes : Vous défaussez un Chevalier (du marché ou du sac) ou payez 5 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).



Pot de vin : Vous pouvez dépenser 4 pièces pour obtenir un jeton Citoyen.



Peste : Voir les règles du jeu de base.



Incendie : Vous devez retourner vos tuiles Lieu face cachée. Leurs capacités sont temporairement annulées. Les jetons Technologie placés sur ces Lieux sont remis dans la réserve, les partisans sont remis dans votre sac. Les Lieux construits après cet événement ne sont pas concernés.



Messe : À la fin de la manche, vous recevez 3 pièces pour chaque jeton Moine sur votre marché.



Pérégrinations : Dans l'ordre du tour, vous pouvez payer 2 pièces pour déplacer votre marchand d'une ville. Si possible, vous récupérez une marchandise. Il n'est pas possible de déplacer le pion Charpentier.



Restauration : Vous retournez face visible les tuiles Lieu touchées par l'incendie.



Moisson : Voir les règles du jeu de base.



Fête des pèlerins : Vous pouvez dépenser un Moine et un Personnage (excepté ceux de votre couleur) présents dans votre marché pour récupérer un jeton Citoyen.



Peste : Voir les règles du jeu de base.



Jour de marché : Vous pouvez acheter jusqu'à 2 marchandises de la réserve au prix indiqué. Si des jetons ne sont plus disponibles, il n'est pas possible d'en acheter de ce type. L'événement ne permet pas de vendre des marchandises.



Taxe de développement : Vous devez payer un nombre de pièces égal à votre niveau de développement. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).

Actes de bienfaisance

Trois actes de bienfaisance sont présents sur le plateau « Prospérité ». Comme dans le jeu de base, il est possible d'utiliser l'action Mairie pour y envoyer des jetons Personnage :

- **Fondation de la guilde des charpentiers :** 1 pièce ou 1 point de développement par jeton Personnage placé. Le joueur terminant cet acte gagne 1 jeton Citoyen.
- **Droit de réunion :** 2 pièces par jeton Personnage placé. Le joueur terminant cet acte gagne 1 jeton Citoyen.
- **Construction de l'orphelinat :** 1 pièce par jeton Personnage placé. Le joueur terminant cet acte gagne 1 jeton Citoyen.



Fin de la partie et calcul des scores

La partie se termine après 16 manches.

En plus des points de victoire classiques (pièces, marchandises, développement), recevez les points de victoire de vos bâtiments entièrement complétés : ajoutez les points de victoire des cartes Bâtiment placées sous votre marqueur neutre.

ATTENTION :

- *Seuls les comptoirs classiques sont pris en compte pour le calcul des points de développement : (jetons Citoyen + comptoirs) x niveau de développement. Les bâtiments (comptoirs placés sur les jetons Marchandise) ne sont pas pris en compte !*
- *Seuls les bâtiments complétés sont pris en compte (c'est-à-dire, ceux placés face cachée sous votre marqueur neutre). Les cartes Bâtiment non complétées ne rapportent aucun point. Par contre, les pièces et les marchandises éventuellement placées sur ces bâtiments sont prises en compte dans le calcul du score.*

But du jeu

De sombres rumeurs, annonciatrices d'une invasion imminente, se répandent dans la région. Orléans doit être fortifiée aussi vite que possible ! En conséquence, des artisans zélés entament la construction de remparts aux frontières du duché et de nombreux chevaliers rejoignent la ville pour en protéger les murs. Toute cette agitation perturbe l'ambiance paisible régnant habituellement dans cette région. Partout se font entendre les cliquetis des carrioles et les martèlements des sabots. Des charrettes remplies de marchandises franchissent les portes de la cité pour en remplir les entrepôts. Des collecteurs d'impôts, porteurs de coffres lourdement chargés, s'engouffrent dans les rues, apportant l'or nécessaire au paiement des forgerons et leur permettant de commencer immédiatement la fabrication des épées. Les citoyens d'origine noble viennent chercher refuge derrière les murs. La catapulte pourra-t-elle être construite à temps ? Les tisseurs parviendront-ils à produire suffisamment de vêtements chauds pour tenir l'hiver ? Il est temps d'unir les forces pour sauver Orléans !

Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants (et éventuellement du matériel du 5^e joueur) :



1 plateau du scénario « Défense de la Ville » en deux parties, comprenant 5 réalisations et 5 objectifs communs



31 tuiles Sablier
« Événements coopératifs »
(16x A, 14x B et 1x C)



Les tuiles Lieu suivantes : Puits, Étal de marché, Diligence, Marché noir, Taverne et Vignoble



9 cartes Personnage présentant leurs objectifs personnels



1 plateau « Salle de l'assemblée »



13 jetons « Bâtiment spécial »

Par joueur :



1 plateau d'actions « Soutien »

Mise en place

Suivez la mise en place décrite dans le livret de règles du jeu de base (y compris le placement des marchandises) en procédant aux modifications suivantes :

- Placez les deux parties du plateau « Défense de la Ville » (que nous désignerons par la suite « Ville ») près du plateau de jeu.
- Utilisez uniquement les tuiles Lieu suivantes (faites deux tas séparés suivant les catégories I et II) : Bibliothèque, Carriole, Compagnie fluviale, Diligence, École, Étal de marché, Exploitation vinicole, Fabrique de laine, Fromagerie, Jardin potager, Laboratoire, Marché noir, Meule de foin, Moulin, Pharmacie, Poudrière, Puits, Restaurant, Tailleur, Taverne, Vignoble.

Remplacez les tuiles Lieu restantes dans la boîte.

- Séparez les nouvelles tuiles Sablier en deux tas : A et B et mélangez-les séparément. Piochez ensuite face cachée le nombre de tuiles suivant :

- Pour une partie à 2 ou 3 joueurs : 9x A et 8x B

- Pour une partie à 4 ou 5 joueurs : 8x A et 7x B

Placez les tuiles B au-dessus de la tuile C et les tuiles A au-dessus des tuiles B.

Remarque :

Les tuiles Événement présentant le symbole ⚡ sont extrêmement agressives. Si vous préférez les éviter, remettez-les dans la boîte avant de procéder au tirage des tuiles Événement. Si au contraire vous souhaitez faire face à une difficulté plus importante, laissez tous les événements ⚡ et écarterez du jeu les tuiles Soutien et Entraînement.

- Placez un jeton Citoyen sur les cases appropriées du plateau de jeu, excepté le jeton Citoyen obtenu pour le plus grand nombre de comptoirs. Placez un jeton Citoyen sur chaque réalisation du plateau « Ville ». Placez également un jeton Citoyen près des réserves de Céréales, Fromage et Vin. Placez-en un autre au-dessus du dernier emplacement de la piste des fermiers et un dernier sur la ville de « Le Blanc ».



- Placez un jeton « Bâtiment spécial » sur chaque ville aux frontières de la carte. Ce sont les villes possédant une route transparente permettant de sortir de la carte.
 Pour une partie à 3 joueurs, placez un comptoir d'une couleur non utilisée dans les villes suivantes (possédant un jeton « Bâtiment spécial ») : La Châtre, Briare, Tours. Ces comptoirs représentent des fortifications.
 Pour une partie à 2 joueurs, procédez comme pour une partie à 3 joueurs et ajoutez des fortifications à Étampes, Montargis, S.-Amond-Montrand, Chinon.
- Mélangez les cartes Personnage. Chaque joueur pioche une de ces cartes et la place face visible devant lui. Si un joueur obtient le Conseiller municipal, il doit placer le plateau « Salle de l'assemblée » à côté de son plateau personnel.
 Remplacez les cartes Personnage restantes dans la boîte, elles ne vous serviront pas pour cette partie.

Remarque :

La difficulté varie en fonction des personnages joués. Si vous souhaitez bénéficier d'un plus grand contrôle sur les personnages, choisissez-les en début de partie au lieu de les tirer aléatoirement.

*Personnages plus faciles à jouer : Aubergiste, Bibliothécaire, Conseiller municipal, Général et Pêcheur.
 Personnages plus difficiles à jouer : Administrateur terrien, Érudit, Maire et Marchand.*

- Chaque joueur prend un plateau « Soutien » et le place près de son plateau personnel.
 Remettez les tuiles Sablier du jeu de base et le plateau des Actes de bienfaisance dans la boîte. Ils ne vous seront pas utiles.

Tour de jeu

Les joueurs font équipe pour sauver la ville. Pour cela, ils doivent compléter tous les objectifs communs et personnels. Les joueurs peuvent jouer en même temps la phase Organisation et discuter des choix possibles.

La partie dure 16 ou 18 manches en fonction du nombre de joueurs et fait appel aux nouvelles tuiles Sablier. Si tous les objectifs sont complétés avant la fin de la dernière manche, l'équipe est victorieuse.

Le jeu suit le même déroulement que le jeu de base, mais la phase 2, Recensement, est supprimée.

Actions supplémentaires

- **Transport :** Vous pouvez envoyer jusqu'à 3 de vos Marchandises à la Ville ou à un autre joueur. Il n'est pas possible de dissocier les Marchandises, elles doivent toutes être envoyées à la même destination.



- **Chambre du commerce :** Vous pouvez envoyer jusqu'à 4 pièces à la Ville ou à un autre joueur. Il n'est pas possible de dissocier les pièces, elles doivent toutes être envoyées à la même destination.



■ **Auberge** : Vous pouvez transférer un partisan (sauf ceux de votre couleur) présent sur votre marché chez un autre joueur. Celui-ci le place immédiatement sur un emplacement disponible de l'un de ses plateaux. N'hésitez pas à anticiper cette action durant la phase d'Organisation. À la fin de la phase Actions, le partisan transféré reste avec son nouveau propriétaire.



Exemple : Céline a positionné deux jetons Personnage sur sa Guilde, il ne lui manque plus qu'un Fermier pour pouvoir l'activer. C'est à Joachim de jouer. Ayant positionné un Moine dans son auberge, il utilise l'action Auberge pour transférer un Fermier de son marché vers Céline. Celle-ci le positionne sur le dernier emplacement libre de sa Guilde. À son tour de jeu, elle pourra utiliser l'action Guilde.

Important : Si vous recevez un partisan d'un autre joueur via l'action Auberge, vous pouvez le placer dans votre Mairie, et ce même si vous avez déjà utilisé l'action Mairie au cours de la manche. Rappelez-vous que l'action Mairie peut être activée plusieurs fois par manche.

■ **Palatinat** : Vous pouvez réaliser une action activée par un autre joueur. Ce joueur doit replacer les jetons utilisés pour cette action dans son sac. Vous seul réalisez l'action.

Comme pour les actions de base, il est possible d'utiliser un jeton Technologie pour remplacer n'importe quel jeton Personnage d'une action supplémentaire (en respectant les contraintes de pose décrites dans les règles du jeu de base). De plus, les jetons Moine peuvent remplacer n'importe quel jeton Personnage.

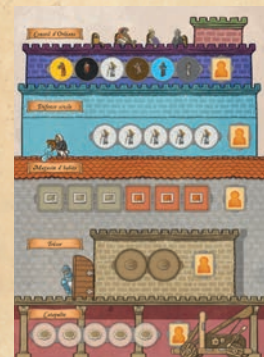


Réalisations

Comme les actes de bienfaisance, les 5 réalisations peuvent être complétées sur plusieurs manches. De même, c'est l'action Mairie (ou Poudrière) qui permettra d'envoyer des jetons Personnage sur le plateau « Ville ». Pour les Marchandises, utilisez l'action Transport ; pour les pièces, utilisez l'action Chambre du commerce.

Pour compléter la Catapulte, vous devez envoyer des jetons Technologie. Quand vous réalisez l'action Artisan, vous pouvez choisir de placer le jeton Technologie sur une case d'action ou sur la Catapulte. La contrainte de pose du premier jeton est toujours valable : il doit remplacer un Fermier et ne peut donc être placé sur la Catapulte. Cette contrainte ne s'applique pas aux jetons Technologie obtenus par l'action Laboratoire.

Dès qu'une réalisation est complétée, l'équipe de joueurs reçoit un jeton Citoyen.



Objectifs communs

Les 5 objectifs communs suivants doivent être réalisés par l'équipe dans n'importe quel ordre et avant la fin de la partie :



Remparts : Vous devez placer un certain nombre de chevaliers sur les Remparts.

2 joueurs : 5 jetons Chevalier | 3 joueurs : 8 jetons Chevalier
4 joueurs : 10 jetons Chevalier | 5 joueurs : 13 jetons Chevalier

Utilisez l'action Mairie (ou Poudrière) pour envoyer les Chevaliers sur les Remparts.



Jetons Citoyen : Vous devez collecter un certain nombre de citoyens.

2 joueurs : 7 jetons Citoyen | 3 joueurs : 8 jetons Citoyen
4 joueurs : 9 jetons Citoyen | 5 joueurs : 10 jetons Citoyen

Vous récupérez le jeton Citoyen placé sur « Le Blanc » dès qu'un joueur construit un comptoir sur cette ville.

Vous recevez le jeton Citoyen placé près de la réserve de Céréales, Fromage ou Vin dès que la pile correspondante est épuisée. Il n'est pas nécessaire que la réserve de cette marchandise reste vide pour toujours. Une fois gagné, le jeton Citoyen ne peut plus être perdu.

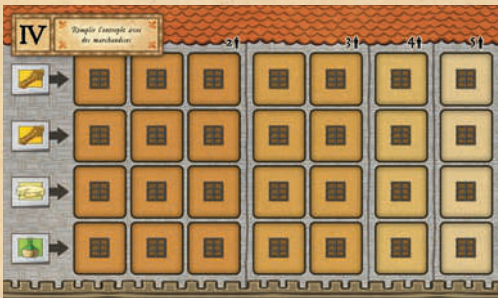
Vous recevez le jeton Citoyen placé au-dessus de la piste des fermiers dès qu'un marqueur est présent sur le dernier emplacement des 6 pistes de partisans (les marqueurs peuvent appartenir à des joueurs différents).



Trésorerie : Vous devez remplir la Trésorerie avec un certain nombre de pièces.

2 joueurs : 30 pièces | 3 joueurs : 40 pièces | 4 et 5 joueurs : 50 pièces

Utilisez la Chambre du commerce pour envoyer des pièces à la trésorerie.



Entrepôt : Vous devez remplir l'Entrepôt avec certaines marchandises.

2 joueurs : 6 Céréales, 3 Fromages et 3 Vins

3 joueurs : 10 Céréales, 5 Fromages et 5 Vins

4 joueurs : 12 Céréales, 6 Fromages et 6 Vins

5 joueurs : 14 Céréales, 7 Fromages et 7 Vins

Utilisez l'action Transport pour envoyer des marchandises vers l'entrepôt.



Fortifications : Vous devez construire une fortification sur chaque ville aux frontières de la carte. Pour cela, utilisez l'action Guilde de votre plateau personnel et placez un comptoir sur le jeton « Bâtiment spécial » de la ville où se trouve votre marchand. Il est toujours possible de construire des comptoirs classiques, mais seulement dans les villes ne possédant pas de jeton « Bâtiment spécial ».

Objectifs personnels

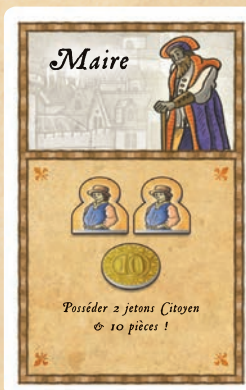
Pour remporter la partie, chaque joueur doit réussir son objectif personnel, décrit sur sa carte Personnage.



Bibliothécaire : En tant que Bibliothécaire, à la fin de la partie, vous devez avoir atteint un niveau de développement de 5 ou plus. Vous devez également avoir construit un comptoir à Loches et vous devez posséder 4 tuiles Lieu. Ces tuiles Lieu peuvent être de catégorie I ou II.



Érudit : En tant qu'Érudit, à la fin de la partie, vous devez avoir atteint la dernière case de la piste de développement, c'est-à-dire atteindre un niveau de développement égal à 6. De plus, vous devez avoir construit 4 comptoirs classiques (les fortifications ne sont pas comptabilisées).



Maire : En tant que Maire, à la fin de la partie, vous devez posséder au minimum 10 pièces et 2 jetons Citoyen. Quand un autre joueur gagne un jeton Citoyen, il n'est pas autorisé à vous le donner. C'est à vous de remporter ces deux jetons Citoyen et ils ne peuvent pas être pris en compte pour les réalisations collectives.



Général : En tant que Général, à la fin de la partie, vous devez avoir avancé votre marqueur sur la dernière case de la piste des chevaliers. De plus, vous devez posséder au minimum 4 jetons Technologie sur vos plateaux et tuiles Lieu.



Pêcheur : En tant que Pêcheur, à la fin de la partie, vous devez avoir avancé votre marqueur sur la dernière case de la piste des bateliers. Vous devez également posséder au minimum 4 jetons Moine et 2 jetons Laine. Les jetons Moine sont tous comptabilisés, qu'ils soient dans votre sac ou sur vos plateaux.



Marchand : En tant que Marchand, à la fin de la partie, vous devez posséder des jetons Brocart, Laine et/ou des pièces apportant un minimum de 50 points de victoire (voir le tableau des PV situé sur le plateau de jeu).



Conseiller municipal : En tant que Conseiller municipal, à la fin de la partie, vous devez avoir rempli la Salle de l'assemblée de jetons Personnage. Vous seul pouvez placer des partisans dans la salle de l'assemblée via l'action Mairie. Votre objectif personnel est complété dès que tous les emplacements de la salle de l'assemblée sont occupés.



Aubergiste : En tant qu'Aubergiste, à la fin de la partie, vous devez posséder des jetons Céréales, Fromage et/ou Vin apportant un minimum de 16 points de victoire (voir le tableau des PV situé sur le plateau de jeu). De plus, vous devez avoir construit un comptoir (une « taverne ») dans les villes de Châteaudun et Châteauroux.



Administrateur terrien : En tant qu'Administrateur terrien, vous devez fournir la réserve générale à la fin de chaque manche. Par exemple, vous devez payer 2 pièces à la fin de la première manche. Si vous ne pouvez pas payer votre dû, l'équipe perd immédiatement la partie.

Lors des manches 5 et 18, vous devez reculer votre marqueur présent sur la piste de développement d'un nombre de cases correspondant au nombre de livres figurant sur la carte.

Lors des manches 8 et 14, vous devez rendre un jeton Fermier et un jeton Batelier. Attention, ces jetons doivent être présents sur votre marché (vous ne pouvez pas aller les chercher dans votre sac !).

Lors de la manche 10, vous devez rendre un jeton Technologie placé sur l'un de vos plateaux.

Remarque : Si le jeton Technologie que vous rendez est votre premier et unique jeton, vous ne serez pas obligé de placer votre prochain jeton Technologie sur un Fermier. Ne reculez pas votre Marqueur sur la piste des artisans.

Lors de la manche 13, vous devez retirer un comptoir que vous avez précédemment construit sur la carte. Si le comptoir que vous retirez est placé sur « Le Blanc », vous ne perdez pas le jeton Citoyen précédemment gagné.

Lors de la manche 16, vous devez replacer une tuile Lieu dans la réserve générale. La tuile Lieu en question peut être de catégorie I ou II.

Une partie à 4 ou 5 joueurs se terminant à la fin de la 16^e manche, l'Administrateur n'a pas à payer les dus des manches 17 et 18. Par contre, il doit les payer dans une partie à 2 ou 3 joueurs.

Événements

Certaines tuiles Sablier présentent un symbole ⚙️. Cela signifie qu'elles se déclenchent à un moment particulier ou que leur effet est valable sur une certaine période (voir description des tuiles). Les Événements ne présentant pas ce symbole se déclenchent à la phase 6 (Événements).

Si un Événement impose un versement de « l'équipe », vous devez décider ensemble de la contribution de chacun. Il n'est pas nécessaire que tous participent, tant que les demandes sont comblées par les autres joueurs.

Pile A :

1) **Réunion du conseil :** L'action Mairie ne peut pas être réalisée durant cette manche.



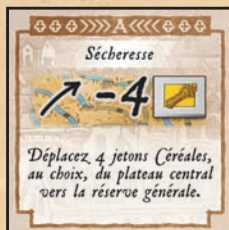
2) **Démolition :** Un total de 2 (à 2 ou 3 joueurs) ou de 3 (à 4 ou 5 joueurs) jetons Technologie doit être replacé dans la réserve générale par l'équipe. Si vous ne pouvez, ou ne voulez pas, rendre un jeton Technologie, payez 3 pièces par jeton manquant. Si l'équipe ne parvient pas à s'acquitter du paiement dans son intégralité, la partie est immédiatement perdue.



3) **Don** : Au début de la manche, l'équipe reçoit 3 points de développement, 1 jeton Vin et 3 pièces. Choisissez comment répartir ces gains entre les joueurs. Par exemple, 3 joueurs pourraient recevoir 1 point de développement et 1 pièce chacun.



4) **Sécheresse** : L'équipe retire 4 jetons Céréales placés sur la carte et les remet dans la réserve générale. Choisissez ensemble les jetons à ôter.



5) **Tremblement de terre** : L'équipe choisit 5 tuiles Lieu présentes dans la réserve et les place face cachée. Les tuiles ne pourront plus être construites au cours de cette partie.



6) **Fuite** : S'il est encore présent sur la carte, retirez le jeton Citoyen de la ville de « Le Blanc ». Sinon, il ne se passe rien.



7) **Bonne affaire** : L'équipe peut choisir de payer 8 pièces pour conclure cette affaire. La répartition du paiement entre les joueurs est libre. Si vous payez, prenez 3 jetons Céréales de la réserve et placez-les sur l'Entrepôt. S'il n'y a pas suffisamment de jetons Céréales dans la réserve, alors cet événement est sans effet (l'équipe ne doit rien payer).



8) **Vents favorables** : À la fin de la manche, un joueur peut se déplacer gratuitement le long d'une voie navigable et collecter un jeton Marchandise. Choisissez ensemble le joueur qui déplacera son marchand. Si aucun pion Marchand ne se trouve à portée d'une voie navigable, l'événement est sans effet.



9) **Bandits** : Les déplacements le long des routes ne sont pas autorisés durant cette manche. Il est toujours possible d'emprunter les voies navigables.



10) **Pèlerinage** : Voir les règles du jeu de base.

11) **Avancée** : Chaque joueur peut payer 4 pièces pour immédiatement bâtir une fortification ou un comptoir à l'emplacement de son marchand. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.



12) **Renfort** : Placez cette tuile sur le plateau « Ville », en prolongement des Remparts. L'équipe doit désormais placer un Chevalier supplémentaire sur les remparts. Si vous n'y parvenez pas avant la fin de la partie, la partie est perdue.



13) **Soutien** : Chaque joueur pioche un partisan de son sac. Avancez votre marqueur sur la piste correspondante et réalisez l'action associée. Puis, prenez un partisan du même type et ajoutez-le à votre sac.



14) **Entraînement** : Chaque joueur avance un de ses marqueurs sur la piste de son choix (excepté celle de développement). Si possible, réalisez l'action associée. Vous ne recevez pas de nouveau jeton Personnage.



Exemple : Chloé avance son marqueur sur la piste des artisans. Elle reçoit une tuile Lieu, mais elle ne place pas un nouveau jeton Artisan dans son sac.

15) **Voyage** : Chaque joueur dont le marchand est à Orléans à la fin de la manche doit payer 4 pièces. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces. Si un joueur ne peut pas payer, la partie est immédiatement perdue.



16) **Marché de la laine** : L'équipe peut acheter et/ou vendre de la Laine (pour 2 pièces) et/ou du Brocart (pour 3 pièces) avec un maximum de 3 transactions. Choisissez ensemble qui paie et/ou reçoit.



Pile B :

1) **Incendie criminel** : L'équipe doit retirer du jeu un total de 2 (à 2 ou 3 joueurs) ou 3 (à 4 ou 5 joueurs) tuiles Lieu déjà construites. Il ne sera pas possible de les reconstruire. Si vous ne pouvez/souhaitez pas retirer les tuiles, vous devez payer 6 pièces par tuile non retirée. Si l'équipe ne parvient pas à s'acquitter du paiement dans son intégralité, la partie est immédiatement perdue. Les jetons Technologie éventuellement sur la tuile vont dans la réserve, les jetons Personnage dans votre sac.



2) **Bon Voyage** : Chaque joueur peut payer 2 pièces pour déplacer son marchand vers une ville adjacente. Ce déplacement lui permet de collecter un jeton Marchandise. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.



3) **Famine** : Chaque joueur replace 3 partisans de son choix (sauf ceux de sa couleur) dans la réserve. Si vous n'en avez pas assez, vous devez en restituer le plus possible. Ils peuvent être pris sur le marché, le plateau personnel ou dans le sac. Ne reculez pas vos marqueurs sur les pistes correspondantes.



4) **Zones de pêche** : Chaque joueur reçoit le nombre de pièces correspondant à sa position sur la piste des bateliers. Si votre marqueur se trouve sur la dernière case de la piste, vous ne recevez rien.



5) **Moisson** : Voir les règles du jeu de base.

6) **Revenus** : Voir les règles du jeu de base.

7) **Pirates** : Retirez tous les jetons Brocart et Laine placés sur des voies navigables et replacez-les dans la réserve.



8) **Peste** : Voir les règles du jeu de base.

9) **La peste fait rage** : Agit de la même manière que la Peste, mais en tirant 2 jetons Personnage du sac.



10) **Rats** : L'équipe retire 2 jetons Fromage et 1 jeton Céréales de l'Entrepôt et les replace dans la réserve. S'il n'y a pas suffisamment de jetons, elle en retire le maximum possible.



11) **Braquage** : Chaque joueur doit replacer dans la réserve des Marchandises ayant une valeur totale de 5 PV, ou détruire une fortification qu'il a construite. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces. Si un joueur ne peut pas s'acquitter du paiement, la partie est immédiatement perdue.



12) **Appel de Rome** : Chaque joueur replace un jeton Moine dans la réserve. Si un joueur ne peut pas payer, ou si l'équipe entière décide de ne pas le faire, retirez du jeu un jeton Citoyen non collecté. Choisissez ensemble le jeton Citoyen que vous enlevez.



13) **Convocation** : Renvoyez tous les pions Marchand à Orléans. Votre marchand peut refuser la convocation et rester sur place en payant 5 pièces. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.



14) **Chasse aux sorcières** : L'équipe perd 6 points de développement. Choisissez ensemble la contribution de chacun, puis reculez les marqueurs du nombre de cases approprié sur la piste de développement. Pour chaque point de développement que vous ne pouvez, ou ne voulez pas, payer, vous devez replacer un jeton Moine dans la réserve. Si vous ne possédez pas suffisamment de points de développement et de jetons Moine, la partie est immédiatement perdue.



Pile C :

1) **Invasion** : Le moment de vérité est arrivé ! À la fin de la manche, tous les objectifs, communs et personnels, doivent être complétés. Qu'en sera-t-il pour vous ? Sortirez-vous triomphants ou subirez-vous l'invasion ?



Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la manche où la tuile Sablier « Invasion » est révélée.

Si vous avez réussi tous les objectifs, communs et personnels, vous avez réussi à repousser l'invasion et à gagner le jeu ! Cependant, si au moins un objectif n'est pas complété à la fin de la dernière manche, l'invasion survient et vous avez tous perdu. Ne vous inquiétez pas : la prochaine fois, vous y arriverez !

Le duel - Un scénario pour 2 joueurs par Reiner Stockhausen

But du jeu

Êtes-vous prêt à prendre part à une compétition ? Un duel entre deux grands marchands sans pitié ? Vous devez essayer de compléter 4 objectifs avant votre adversaire. La manière d'y arriver vous est propre - cependant, soyez rapide, votre opposant est sur vos talons ! Le premier à compléter les 4 objectifs gagne. Au cas où vous les complétez les deux lors de la même manche, ce sont vos réserves - qui seront sans aucun doute conséquentes - qui vous départageront.

Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants :

1 plateau du scénario « Le duel »



1 plateau d'action « Maison bourgeoise »



9 marqueurs neutres

Mise en place

- Disposez le grand plateau de jeu au centre de la table (carte et villes).
- Chaque joueur prend : 1 sac, 1 plateau personnel et les composants de la couleur de son choix. Placez les partisans de votre couleur (Fermier, Batelier, Artisan, Commerçant) sur votre marché, et vos marqueurs sur le premier espace de chaque piste du plateau central. Gardez vos comptoirs près de vous.
(Nous vous conseillons d'utiliser les pions des couleurs jaune et vert, car les plateaux d'action et du scénario ont ces couleurs représentées.)
- Mettez en place les jetons Marchandise pour un jeu à 2 joueurs, comme expliqué dans les règles du jeu de base (les mélanger face cachée, en placer un sur chaque espace de la carte, excepté sur les emplacements marqués d'un « 3 » ou d'un « 4 », les placer face visible, ranger le reste sur l'espace du marché des marchandises).
- En commençant par le premier joueur, chaque joueur place son marchand dans une ville de son choix (il n'est pas obligatoire de démarrer à Orléans).
- Placez le nombre adéquat de jetons Personnage (pour un jeu à 2) proche de chaque piste sur le plateau de jeu, ainsi que 8 jetons Technologie.
- Placez le plateau du scénario proche du plateau de jeu central. Il représente 16 événements, 4 objectifs et 4 actes de bienfaisance. Placez un marqueur neutre représentant le compte-tour sur l'événement [1]. Chaque joueur prend 4 marqueurs neutres, qui serviront à marquer les objectifs complétés. Placez un jeton Citoyen sur chacun des actes de bienfaisance.
- Disposez au centre de la table le plateau « Maison bourgeoise » qui peut être utilisé par les deux joueurs.
- Choisissez 20 tuiles Lieu à utiliser dans le jeu : premièrement, le premier joueur choisit 5 tuiles Lieu de catégorie I. Puis le deuxième joueur choisit 5 tuiles de catégorie I et 5 tuiles de catégorie II. Enfin, le premier joueur choisit 5 tuiles de catégorie II. Remettez les tuiles Lieu non utilisées dans la boîte de jeu.
- Chaque joueur prend 5 pièces. Les autres pièces sont placées à portée de main des joueurs.



Remettez les tuiles Sablier du jeu de base et le plateau des Actes de bienfaisance dans la boîte. Ils ne vous seront pas utiles.

Tour de jeu

Le jeu se joue comme le jeu de base, excepté que les événements sont prédéterminés. Le marqueur sur le plateau du scénario indique quelle manche est en train d'être jouée et quel événement va arriver. Il faut déplacer le compte-tour à la fin de chaque manche.

Il n'y a pas de Recensement (phase 2).

La règle du jeu de base à propos de la torture ne s'applique pas. À la place, si vous ne pouvez pas payer ce qu'un événement demande (p. ex. parce que vous n'avez pas assez d'argent), vous perdez immédiatement.

Événements

Comme dans le jeu de base, les événements s'appliquent à tous les joueurs. Ils sont détaillés ci-dessous :



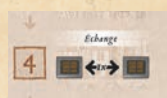
Rencontre en ville : Vous pouvez acheter un jeton Citoyen pour 3 pièces.



Moisson : Voir les règles du jeu de base.



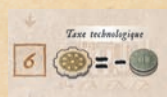
Jour de commerce : Vous recevez 3 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Échange : Vous pouvez échanger une marchandise de votre réserve par une marchandise de la réserve générale.



Jour du fromage : Vous devez payer 1 jeton Fromage et remettre le jeton dans la réserve générale.



Taxe technologique : Vous devez payer 1 pièce pour chaque jeton Technologie que vous avez placé.



Jour de commerce : Vous recevez 2 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Voyage express : Vous pouvez déplacer votre marchand de 1 ou 2 villes (en utilisant des routes et/ou des voies navigables), sans ramasser de marchandise au passage. Payez 1 pièce par mouvement.



Taxe sur les marchandises : Vous devez payer 1 pièce pour chaque marchandise dans votre réserve.



Cotisation : Vous devez payer des pièces et/ou des marchandises d'une valeur minimum de 7 PV (p. ex. 1 Brocart et 2 pièces).



Moisson : Vous devez payer 2 jetons Nourriture.



Jour de commerce : Vous recevez 1 pièce pour chaque comptoir que vous avez construit.



Taxe sur les marchandises : Vous devez payer 1 pièce pour chaque marchandise dans votre réserve.



Cotisation : Vous devez payer des pièces et/ou des marchandises d'une valeur minimum de 7 PV.



Cotisation : Vous devez payer des pièces et/ou des marchandises d'une valeur minimum de 4 PV.



Retour à la maison : Vous devez placer votre pion sur Orléans, sans récolter de marchandises sur le trajet du retour.

Maison bourgeoise

Chaque joueur peut activer la Maison bourgeoise, indépendamment l'un de l'autre avec n'importe quel partisan (excepté ceux de sa couleur).

IMPORTANT : Après avoir activé la maison bourgeoise, le jeton Personnage utilisé retourne à la réserve générale et non dans le sac du joueur.

Pour activer la maison bourgeoise, vous devez également payer 1 jeton Citoyen. Dans ce cas, vous pouvez choisir l'un des bonus suivants :

- Prendre une marchandise de votre choix dans la réserve.
- Déplacer votre marchand sur une ville adjacente, par route ou voie navigable. Si possible, vous pouvez collecter une marchandise sur le chemin.
- Prendre 5 pièces.
- Avancer de 3 cases sur la piste de développement.



Actes de bienfaisance

Il y a 4 actes de bienfaisance sur le plateau du scénario. Vous pouvez utiliser la Mairie pour envoyer vos jetons Personnage sur :



Astronomie : 1 pièce pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.



Pressoir : 1 pièce pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.



Assolement triennal : 1 pièce pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.



Angéologie : 1 pièce pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.

Objectifs

Dès que vous complétez un objectif, vous pouvez immédiatement le marquer comme complété en plaçant un marqueur neutre sur votre espace réservé (de votre couleur, à moins que vous n'ayez pas choisi de jouer avec les verts et les jaunes). Vous pouvez compléter les objectifs dans n'importe quel ordre. Les objectifs sont détaillés ci-dessous :



Apprendre la comptabilité : Atteignez un niveau de développement de 3 au minimum.



Établir 3 nouvelles filiales : Construisez au moins 3 comptoirs, dont un dans une ville sans voie navigable.



Livrer du vin au château de Châtelleraut : Déplacez votre marchand à Châtelleraut. Une fois arrivé, payez 3 jetons Vin et replacez-les dans la réserve générale.



Habiller sa dame : Déplacez votre marchand à Orléans. Une fois arrivé, payez 3 marchandises de tissus (incluant au minimum un jeton Brocart) et replacez-les dans la réserve générale.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir complété ses 4 objectifs gagne. Si les deux joueurs complètent tous les objectifs lors de la même manche, vérifiez qui possède le plus de points de victoire en comptant uniquement les Marchandises - ce joueur gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pièces gagne. S'il y a toujours égalité, les deux joueurs se partagent la victoire.

Dans le cas où les deux joueurs n'ont pas complété les 4 objectifs à la fin de la 16^e manche, il n'y a pas de vainqueur.

Le dignitaire - Un scénario solo par Reiner Stockhausen, difficulté I-II

(Niveaux de difficulté : I = facile, pour débutant; II = moyen, pour joueurs expérimentés; III = difficile, pour joueurs aguerris.)

But du jeu

Votre but est de gagner autant de soutien que possible sous la forme de jetons Citoyen. En 16 manches, vous devez collecter au moins 8 jetons Citoyen (ou 7 dans la version facile). À chaque manche, vous devrez faire face à un événement.

Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants :



la tuile Lieu Diligence



1 marqueur neutre

1 plateau du scénario
« Le dignitaire »



Mise en place

- Disposez le grand plateau de jeu au centre de la table (carte et villes) et le plateau « Actes de bienfaisance ».
- Prenez un sac, un plateau personnel, et les composants de la couleur de votre choix. Placez les partisans de votre couleur (Fermier, Batelier, Artisan, Commerçant) sur le marché, et vos marqueurs sur la première case de chaque piste du plateau de jeu. Placez votre marchand à Orléans et gardez vos comptoirs près de vous. Prenez également la tuile Diligence, que vous pouvez activer dès le début. Vous commencez la partie sans argent.
- Placez le plateau du scénario proche du plateau principal. Il représente 16 événements pour les 16 manches à venir, ainsi que 8 espaces pour les jetons Citoyen que vous collecterez. Placez un marqueur neutre en guise de compte-tour sur l'événement [1].
- Placez un jeton Citoyen sur les villes de Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse et S.-Amand-Montrand. Vous récupérez chacun de ces jetons aussitôt que vous déplacez votre marchand sur l'une de ces villes. Placez les 7 jetons Citoyen restants sur les autres emplacements prévus (piste de développement, actes de bienfaisance, etc.). Il n'y a cependant pas suffisamment de jetons, c'est à vous de décider quels espaces seront remplis et ceux qui resteront vides.



- Retirez du jeu toutes les tuiles Lieu qui produisent des marchandises ou qui en demandent. Retirez également les tuiles Dépôt, Carriole, Sacristie, Taverne et Vignoble. Mélangez les tuiles Lieu restantes face cachée en les séparant par catégorie. Piochez-en 5 de chaque catégorie et placez-les face visible sur la table. Retirez les tuiles restantes du jeu.
- Placez 4 jetons Personnage neutre de chaque type sur les espaces correspondants du plateau de jeu. Placez également 6 jetons Technologie proches de la piste des artisans.
- Placez les pièces à portée de main.

Remettez les tuiles Sablier du jeu de base et les jetons Marchandise dans la boîte. Ils ne vous seront pas utiles.

Tour de jeu

Le jeu se joue comme le jeu de base, excepté que les événements sont prédéterminés. Le compte-tour sur le plateau du scénario indique quelle manche est en train d'être jouée et quel événement va arriver. Il faut déplacer le compte-tour à la fin de chaque manche.

Il n'y a pas de Recensement (phase 2).

Événements

Les événements sont détaillés ci-dessous :



Conférence : Vous ne pouvez pas recruter d'Érudit durant cette manche.



Grève : Vous ne pouvez pas recruter d'Artisan durant cette manche.



Croisade : Vous ne pouvez pas recruter de Chevalier durant cette manche.



Pèlerinage : Vous ne pouvez pas recruter de Moine durant cette manche.



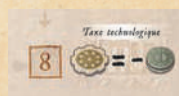
Revenus : Vous recevez un nombre de pièces égal au double de votre statut sur la piste de développement.



Jour de commerce : Vous recevez 3 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Cotisation : Vous devez payer 5 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).



Taxe technologique : Vous devez payer 2 pièces pour chaque jeton Technologie que vous avez placé. Chaque jeton qui ne peut pas être payé doit être retiré et remis dans la réserve.



Jour de commerce : Vous recevez 2 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Revenus : Vous recevez un nombre de pièces égal à votre statut sur la piste de développement.



Cotisation : Vous devez payer 10 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).



Jour de commerce : Vous recevez 2 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Sabotage : La technologie tombe en panne. Cette manche, vous ne pouvez pas utiliser les actions qui ont un jeton Technologie.



Rupture d'essieu : Cette manche, vous ne pouvez pas utiliser la diligence.



Jour de commerce : Vous recevez 1 pièce pour chaque comptoir que vous avez construit.



Cotisation : Vous devez payer 15 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).

Fin de la partie

Dès que vous avez récupéré votre 8^e jeton Citoyen, vous gagnez ! Si vous échouez à récupérer ces jetons à la fin de la 16^e manche, vous avez perdu et devrez essayer à nouveau.

Si vous êtes débutant, vous pouvez modifier la condition de victoire à 7 jetons Citoyen au lieu de 8.

Vierzon, la capitale - Un scénario solo par Reiner Stockhausen, difficulté II-III

(Niveaux de difficulté : I = facile, pour débutant; II = moyen, pour joueurs expérimentés; III = difficile, pour joueurs aguerris.)

But du jeu

Votre but est de faire de Vierzon la capitale fortifiée de la région. En 14 manches, vous devez compléter 5 objectifs. À chaque manche, vous devrez faire face à un événement.

Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants :



la tuile Lieu Étal de marché



6 marqueurs neutres

1 plateau du scénario « Vierzon, la capitale »



Mise en place

- Disposez le grand plateau de jeu au centre de la table (carte et villes).
- Prenez un sac, un plateau personnel, et les composants de la couleur de votre choix. Placez les partisans de votre couleur (Fermier, Batelier, Artisan, Commerçant) sur le marché, et vos marqueurs sur la première case de chaque piste du plateau de jeu. Placez votre marchand à Orléans et gardez vos comptoirs près de vous. Prenez également la tuile Étal de marché, que vous pouvez activer dès le début. Vous démarrez la partie sans argent.
- Vous n'avez besoin que de 40 jetons Marchandise. Mélangez toutes les marchandises face cachée, piochez-en 40 au hasard et rangez les jetons restants dans la boîte. Placez ensuite un jeton Marchandise face visible sur chaque route et voie navigable menant à Orléans, Blois, Tours, Loches, Montrichard, Vierzon, Bourges et Sancerre (ne placez aucun jeton sur les emplacements marqués d'un « 3 » ou d'un « 4 »). Placez tous les jetons restants dans la réserve de marchandises.
- Placez le plateau du scénario proche du plateau principal. Ce plateau présente 14 événements pour les 14 manches à venir, ainsi que 5 objectifs et 2 actes de bienfaisance. Placez un marqueur neutre en tant que compte-tour sur l'événement [1]. Gardez les marqueurs neutres restants à portée de main pour indiquer les objectifs complétés.
- Placez 7 jetons Citoyen sur les emplacements indiqués : 5 sur le plateau principal (pistes de développement, des bateliers et des chevaliers) et 2 sur les actes de bienfaisance du plateau du scénario.
- Mélangez les tuiles Lieu face cachée séparées par catégorie I et II. Piochez 5 tuiles de catégorie I et 5 de catégorie II et placez-les face visible sur la table. Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- Placez 4 jetons Personnage neutres de chaque type sur les emplacements correspondants du plateau principal. Placez également 4 jetons Technologie proches de la piste des artisans.
- Gardez les pièces à portée de main.



Rangez le plateau des Actes de bienfaisance du jeu de base ainsi que les tuiles Sablier. Vous n'en aurez pas besoin.

Tour de jeu

La partie se déroule comme dans le jeu de base excepté que les événements sont prédéterminés. Le compte-tour sur le plateau du scénario indique à quelle manche de jeu vous vous trouvez et quel événement va survenir. Déplacez le compte-tour à chaque fin de manche.

Il n'y a pas de Recensement (phase 2).

Événements



Grève : Vous ne pouvez pas recruter d'Artisan durant cette manche.



Pèlerinage : Vous ne pouvez pas recruter de Moine durant cette manche.



Moisson : Voir les règles du jeu de base.



Croisade : Vous ne pouvez pas recruter de Chevalier durant cette manche.



Revenus : Vous recevez un nombre de pièces égal au triple de votre niveau de développement.



Amnistie : Lorsque vous recevez un partisan, vous pouvez le placer immédiatement sur une action. Si vous activez une action, vous pouvez l'utiliser.



Peste : Voir les règles du jeu de base.



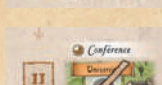
Sabotage : Cette manche, vous ne pouvez pas utiliser les actions qui ont un jeton Technologie.



Taxe sur les marchandises : Vous devez payer 1 pièce pour chaque marchandise dans votre réserve. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé.



Jour de commerce : Vous recevez 2 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.



Conférence : Vous ne pouvez pas recruter d'Érudit durant cette manche.



Moisson : Voir les règles du jeu de base.



Tempête : Vous ne pouvez pas déplacer votre marchand durant cette manche.



Bannissement : Immédiatement après avoir pioché vos partisans de votre sac pour la manche en cours, vous devez en remettre 2 au choix dans votre sac.

Objectifs

Dès que vous complétez un objectif, vous pouvez immédiatement le marquer comme complété en plaçant un marqueur neutre dessus. Vous pouvez compléter les objectifs dans n'importe quel ordre.



Engager un bâtisseur dans les temps : Payez 10 pièces avant le début de la manche 9. Vous devez payer toutes les pièces en une fois.



Créer une entreprise de construction : Construisez un comptoir à Loches.



Livrer du matériel à Vierzon : Déplacez votre marchand à Vierzon. Puis, payez des marchandises valant un total de 12 PV au minimum à la réserve. Vous devez payer les marchandises en une fois.



Faire de Vierzon une forteresse : Payez 25 pièces. Vous devez payer toutes les pièces en une fois.



Faire de Vierzon la capitale : Obtenez au minimum 28 PV de développement. Pour cela, multipliez le total des comptoirs construits plus les jetons Citoyen obtenus avec le statut du marqueur sur la piste de développement pour déterminer le nombre de points de développement.

Actes de bienfaisance

Il y a 2 actes de bienfaisance sur le plateau du scénario. Vous pouvez utiliser la Mairie pour envoyer les jetons Personnage sur :



■ **Développement de l'université** : 1 pièce ou 1 point de développement pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.

■ **Fondation du conseil municipal** : 1 pièce pour chaque jeton Personnage placé. 1 jeton Citoyen à l'achèvement.



Fin de la partie

Vous gagnez la partie dès que vous avez réussi les 5 objectifs ! Si vous n'avez pas réussi à la fin de la manche 14, vous perdez et pourrez tenter à nouveau votre chance.

Si vous gagnez régulièrement ce scénario, vous pouvez augmenter la difficulté en deux étapes :

- Vous pouvez toujours compléter un objectif à n'importe quel moment, mais uniquement un par manche.
- De plus, vous devez réussir les objectifs dans l'ordre.

Marchand itinérant - Un scénario solo de Reiner Stockhausen, difficulté II-III

(Niveaux de difficulté : I = facile, pour débutant; II = moyen, pour joueurs expérimentés; III = difficile, pour joueurs aguerris.)

But du jeu

Votre but en tant que marchand itinérant est de livrer des marchandises à différentes villes autour d'Orléans. Durant les 15 manches du jeu, vous devez compléter 5 objectifs sous la forme de livraisons de marchandises. Chaque manche, vous devrez faire face à un événement.

Contenu additionnel

En plus du matériel de la boîte de base, vous aurez besoin des composants suivants :



la tuile Lieu Étal de marché



6 marqueurs neutres

1 plateau du scénario
« Marchand itinérant »



Mise en place

- Disposez le grand plateau de jeu au centre de la table (carte et villes) et le plateau Actes de bienfaisance.
- Prenez un sac, un plateau personnel, et les composants de la couleur de votre choix. Placez les partisans de votre couleur (Fermier, Batelier, Artisan, Commerçant) sur le marché, et vos marqueurs sur la première case de chaque piste du plateau de jeu. Placez votre marchand à Orléans. Prenez également la tuile Étal de marché, que vous pouvez activer dès le début.
- Prenez un Chevalier et un Érudit et placez-les sur votre marché. Prenez également 10 pièces.
- Mettez en place les marchandises comme pour un jeu à 4 joueurs, selon les règles du jeu de base (mélanger les jetons face cachée, les placer sur chaque emplacement de la carte, les retourner face visible, placer les jetons restants dans la réserve des marchandises).
- Placez le plateau du scénario proche du plateau principal. Ce plateau présente 15 événements pour les 15 manches que vous allez jouer, ainsi que 5 objectifs. Placez un marqueur neutre représentant le compte-tour sur l'événement [1].

Gardez les marqueurs neutres restants à portée de main pour marquer les objectifs complétés. (Vous pouvez aussi placer un marqueur sur les villes de Chartres, Vendôme, Tours, Bourges et Argenton-sur-Creuse sur la carte. Lorsque vous livrez les marchandises sur une ville, déplacez le marqueur sur l'objectif pour le marquer comme complété.)

- Placez les jetons Personnage neutres suivants sur les espaces correspondants du plateau principal : 3 Artisans, 3 Commerçants, 3 Bateliers, 3 Chevaliers, 3 Érudits, 4 Moines et 5 Fermiers. Placez 8 jetons Technologie proches de la piste des artisans.
- Disposez les 10 tuiles Lieu suivantes : Bain public, Carriole, Cave, Exploitation vinicole, Fabrique de fromage, Fabrique de laine, Jardin potager, Laboratoire, Meule de foin et Tailleur. Rangez les tuiles restantes dans la boîte de jeu.
- Gardez les pièces à portée de main.

Rangez les tuiles Sablier, les comptoirs ainsi que les jetons Citoyen. Vous n'en aurez pas besoin.

Tour de jeu

La partie se déroule comme dans le jeu de base excepté que les événements sont prédéterminés. Le compte-tour sur le plateau du scénario indique à quelle manche de jeu vous vous trouvez et quel événement va survenir. Déplacez le compte-tour à chaque fin de manche.

Il n'y a pas de Recensement (phase 2).

Événements



1-10 **Nourriture** : Vous devez payer 1 nourriture ou 2 pièces. Si vous ne pouvez pas payer, vous mourrez de faim et perdez immédiatement la partie !

11-15 **Grand festin** : Vous devez payer 2 nourritures ou 4 pièces. Si vous ne pouvez pas payer, vous mourrez de faim et perdez immédiatement la partie !



Objectifs

Dès que vous complétez un objectif, vous pouvez immédiatement le marquer comme complété en plaçant un marqueur neutre dessus. Vous pouvez compléter les objectifs dans n'importe quel ordre.

Les objectifs sont détaillés ci-dessous :



Livrer 3 laines à Bourges : Déplacez votre marchand à Bourges. Puis, payez 3 Laines et remettez-les dans la réserve générale. Vous devez payer toutes les marchandises en une fois.



Livrer un lot complet de marchandises à Chartres : Déplacez votre marchand à Chartres. Puis, payez 1 marchandise de chaque type et remettez-les dans la réserve générale. Vous devez payer toutes les marchandises en une fois.



Livrer 2 fromages et 2 vins à Vendôme : Déplacez votre marchand à Vendôme. Puis, payez 2 Fromages et 2 Vins et remettez-les dans la réserve générale. Vous devez payer toutes les marchandises en une fois.



Livrer 3 céréales à Tours : Déplacez votre marchand à Tours. Puis payez 3 Céréales et remettez-les dans la réserve générale. Vous devez payer toutes les marchandises en une fois.



Livrer 1 brocart à Argenton-sur-Creuse : Déplacez votre marchand à Argenton-sur-Creuse. Puis, payez 1 Brocart et remettez-le dans la réserve générale.

Fin de la partie

Vous gagnez la partie dès que vous avez réussi les 5 objectifs ! Si vous n'avez pas réussi à la fin de la manche 15, vous perdez et pourrez tenter votre chance à nouveau.

Si vous gagnez régulièrement ce scénario, vous pouvez augmenter la difficulté en deux étapes :

- A) Vous pouvez toujours compléter un objectif à n'importe quel moment, mais uniquement un par manche.
- B) De plus, vous devez réussir les objectifs dans l'ordre.

Appendice

Matériel

- 1 plateau « Défense de la Ville » en deux parties
- 5 plateaux de scénario
- 1 plateau « Salle de l'assemblée »
- 5 plateaux d'actions « Soutien »
- 5 plateaux d'action « Charpentier »
- 1 plateau d'action « Maison bourgeoise »
- 5 jetons de remplacement pour le Scriptorium
- 31 tuiles Sablier « Événements coopératifs »
- 22 jetons « Bâtiment spécial »
- 2 jetons Citoyen supplémentaires
- 22 cartes Bâtiment
- 1 aide de jeu pour la mise en place
- 9 cartes Personnage
- 1 pion Charpentier
- 7 tuiles Lieu
- 10 marqueurs neutres
- des Pièces supplémentaires
- 1 livret de règles

Nouvelles tuiles Lieu



Étal de marché : Vous pouvez acheter et/ou vendre jusqu'à 2 marchandises de n'importe quel type. Le prix de chacune des marchandises est égal à sa valeur (voir le plateau principal). Les marchandises vendues sont remises dans la réserve générale. Si une marchandise est épuisée dans la réserve générale, vous ne pouvez pas l'acheter.



Taverne : Vous pouvez construire un comptoir dans une ville, même si un autre joueur en a déjà construit un (dans la limite d'un comptoir par ville). L'action Taverne doit être jouée simultanément à une action Guilde (ceci est considéré comme une seule action).



Puits : Effectuez l'action que vous désirez sur votre plateau personnel ou sur une tuile Lieu. Il n'est pas nécessaire d'activer ce Lieu. Après avoir effectué l'action, remettez les partisans du Puits dans votre sac. De cette manière, vous pouvez utiliser une action plus d'une fois par manche.



Marché noir : Vous pouvez échanger 2 marchandises au choix contre une autre marchandise de la réserve générale. Si une marchandise est épuisée dans la réserve générale, vous ne pouvez pas utiliser le marché noir pour en recevoir une.



Vignoble : Chaque fois que vous construisez sur une ville au bord de l'eau, vous pouvez acheter 1 Vin pour 1 pièce.



Dépôt : À la fin de la partie, vous recevez 5 points supplémentaires pour chaque lot complet de marchandises (consistant en Céréales, Fromage, Vin, Laine, Brocart).



Diligence : Payez 3 pièces et déplacez votre marchand sur une ville adjacente par route ou voie navigable, en ramassant une marchandise sur le chemin, si possible.

Aperçu des événements

Amnistie (Vierzon 6)

Durant cette manche, lorsque vous recevez un partisan, vous pouvez le placer immédiatement sur une action. Si vous activez une action, vous pouvez l'utiliser.

Appel de Rome (Invasion B)

Chaque joueur replace un jeton Moine dans la réserve. Si un joueur ne peut pas payer, ou si l'équipe entière décide de ne pas le faire, retirez du jeu un jeton Citoyen non collecté. Choisissez ensemble le jeton Citoyen que vous enlevez.

Avancée (Invasion A)

Chaque joueur peut payer 4 pièces pour immédiatement bâtir une fortification ou un comptoir à l'emplacement de son marchand. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.

Bandits (Invasion A)

Les déplacements le long des routes ne sont pas autorisés durant cette manche. Il est toujours possible d'emprunter les voies navigables.

Bannissement (Vierzon 14)

Immédiatement après avoir pioché vos partisans de votre sac pour la manche en cours, vous devez en remettre 2 au choix dans votre sac.

Bonne affaire (Invasion A)

L'équipe peut choisir de payer 8 pièces pour conclure cette affaire. La répartition du paiement entre les joueurs est libre. Si vous payez, prenez 3 jetons Céréales de la réserve et placez-les sur l'Entrepôt. S'il n'y a pas suffisamment de jetons Céréales dans la réserve, alors cet événement est sans effet (l'équipe ne doit rien payer).

Bon Voyage (Invasion B)

Chaque joueur peut payer 2 pièces pour déplacer son marchand vers une ville adjacente. Ce déplacement lui permet de collecter un jeton Marchandise. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.

Braquage (Invasion B)

Chaque joueur doit remplacer dans la réserve des Marchandises ayant une valeur totale de 5 PV, ou détruire une fortification qu'il a construite. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces. Si un joueur ne peut pas s'acquitter du paiement, la partie est immédiatement perdue.

Chasse aux sorcières (Invasion B)

L'équipe perd 6 points de développement. Choisissez ensemble la contribution de chacun, puis reculez les marqueurs du nombre de cases approprié sur la piste de développement. Pour chaque point de développement que vous ne pouvez, ou ne voulez pas payer, vous devez remplacer un jeton Moine dans la réserve. Si vous ne possédez pas suffisamment de points de développement et de jetons Moine, la partie est immédiatement perdue.

Conférence (Dignitaire 1, Vierzon 11)

Vous ne pouvez pas recruter d'Érudit durant cette manche.

Convocation (Invasion B)

Renvoyez tous les pions Marchand à Orléans. Votre marchand peut refuser la convocation et rester sur place en payant 5 pièces. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces.

Cotisation (Duel 15)

Vous devez payer des pièces et/ou des marchandises d'une valeur minimum de 4 PV.

Cotisation (Duel 10, Duel 14)

Vous devez payer des pièces et/ou des marchandises d'une valeur minimum de 7 PV (p. ex. 1 Brocart et 2 pièces).

Cotisation (Dignitaire 7)

Vous devez payer 5 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).

Cotisation (Dignitaire 11)

Vous devez payer 10 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).

Cotisation (Dignitaire 16)

Vous devez payer 15 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).

Croisade (Dignitaire 3, Vierzon 4)

Vous ne pouvez pas recruter de Chevalier durant cette manche.

Démolition (Invasion A)

Un total de 2 (à 2 ou 3 joueurs) ou de 3 (à 4 ou 5 joueurs) jetons Technologie doit être replacé dans la réserve générale par l'équipe. Si vous ne pouvez, ou ne voulez pas rendre un jeton Technologie, l'équipe doit payer 3 pièces par jeton manquant. Si l'équipe ne parvient pas à s'acquitter du paiement dans son intégralité, la partie est immédiatement perdue.

Don (Invasion A)

Au début de la manche, l'équipe reçoit 3 points de développement, 1 jeton Vin et 3 pièces. Choisissez comment répartir ces gains entre les joueurs. Par exemple, 3 joueurs pourraient recevoir 1 point de développement et 1 pièce chacun.

Échange (Duel 4)

Vous pouvez échanger une marchandise de votre réserve par une marchandise de la réserve générale.

Émeutes (Prospérité 5)

Vous défaussez un Chevalier (du marché ou du sac) ou payez 5 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).

Entraînement (Invasion A)

Chaque joueur avance un de ses marqueurs sur la piste de son choix (excepté celle de développement). Si possible, réalisez l'action associée. Vous ne recevez pas de nouveau jeton Personnage.

Famine (Invasion B)

Chaque joueur remplace 3 partisans de son choix (sauf ceux de sa couleur) dans la réserve. Si vous n'en avez pas assez, vous devez en restituer le plus possible. Ils peuvent être pris sur le marché, le plateau personnel ou dans le sac. Ne reculez pas vos marqueurs sur les pistes correspondantes.

Fête des pèlerins (Prospérité 13)

Vous pouvez dépenser un Moine et un Personnage (excepté ceux de votre couleur) présents dans votre marché pour récupérer un jeton Citoyen.

Fuite (Invasion A)

S'il est encore présent sur la carte, retirez le jeton Citoyen de la ville de « Le Blanc ». Sinon, il ne se passe rien.

Grand Festin (Marchand 11-15)

Vous devez payer 2 nourritures ou 4 pièces. Si vous ne pouvez pas payer, vous mourrez de faim et perdez immédiatement la partie !

Grève (Dignitaire 2, Vierzon 1)

Vous ne pouvez pas recruter d'Artisan durant cette manche.

Incendie (Prospérité 8)

Vous devez retourner vos tuiles Lieu face cachée. Leurs capacités sont temporairement annulées. Les jetons Technologie placés sur ces Lieux sont remis dans la réserve, les partisans sont remis dans votre sac. Les Lieux construits après cet événement ne sont pas concernés.

Incendie criminel (Invasion B)

L'équipe doit retirer du jeu un total de 2 (à 2 ou 3 joueurs) ou 3 (à 4 ou 5 joueurs) tuiles Lieu déjà construites. Il ne sera pas possible de les reconstruire. Si vous ne pouvez/souhaitez pas retirer les tuiles, vous devez payer 6 pièces par tuile non retirée. Si l'équipe ne parvient pas à s'acquitter du paiement dans son intégralité, la partie est immédiatement perdue. Les jetons Technologie éventuellement sur la tuile vont dans la réserve, les jetons Personnage dans votre sac.

Indulgence (Prospérité 2)

Vous pouvez dépenser 4 pièces pour recruter un Moine. Prenez le Moine dans la réserve et ajoutez-le à votre sac.

Invasion (Invasion C)

Le moment de vérité est arrivé ! À la fin de la manche, tous les objectifs, communs et personnels, doivent être complétés. Qu'en sera-t-il pour vous ? Sortirez-vous triomphants ou subirez-vous l'invasion ?

Jour de commerce (Dignitaire 15, Duel 12)

Vous recevez 1 pièce pour chaque comptoir que vous avez construit.

Jour de commerce (Dignitaire 9, Dignitaire 12, Duel 7, Vierzon 10)

Vous recevez 2 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.

Jour de commerce (Dignitaire 6, Duel 3)

Vous recevez 3 pièces pour chaque comptoir que vous avez construit.

Jour de marché (Prospérité 15)

Vous pouvez acheter jusqu'à 2 marchandises de la réserve au prix indiqué. Si des jetons ne sont plus disponibles, il n'est pas possible d'en acheter de ce type. L'événement ne permet pas de vendre des marchandises.

Jour du fromage (Duel 5)

Vous devez payer 1 jeton Fromage et remettre le jeton dans la réserve générale.

La peste fait rage (Invasion B)

Agit de la même manière que la Peste, mais en tirant 2 jetons Personnage du sac.

Marché de la laine (Invasion A)

L'équipe peut acheter et/ou vendre des jetons Laine et Brocart (respectivement 2 et 3 pièces chacun). Choisissez ensemble qui achète/vend et qui reçoit les marchandises. Il n'est possible de réaliser que 3 transactions maximum.

Messe (Prospérité 9)

À la fin de la manche, vous recevez 3 pièces pour chaque jeton Moine sur votre marché.

Moisson (Duel 11)

Vous devez payer 2 jetons Nourriture.

Moisson (Duel 2, Invasion B, Prospérité 12, Vierzon 3, Vierzon 12)

Voir les règles du jeu de base.

Nourriture (Marchand 1-10)

Vous devez payer 1 nourriture ou 2 pièces. Si vous ne pouvez pas payer, vous mourrez de faim et perdez immédiatement la partie !

Pèlerinage (Dignitaire 4, Invasion A, Prospérité 3, Vierzon 2)

Voir les règles du jeu de base.

Pérégrinations (Prospérité 10)

Dans l'ordre du tour, vous pouvez payer 2 pièces pour déplacer votre marchand d'une ville. Si possible, vous récupérez une marchandise. Il n'est pas possible de déplacer le pion Charpentier.

Peste (Invasion B, Prospérité 7, Prospérité 14, Vierzon 7)

Voir les règles du jeu de base.

Pirates (Invasion B)

Retirez tous les jetons Brocart et Laine placés sur des voies navigables et replacez-les dans la réserve.

Pot de vin (Prospérité 6)

Vous pouvez dépenser 4 pièces pour obtenir un jeton Citoyen.

Rats (Invasion B)

L'équipe retire 2 jetons Fromage et 1 jeton Céréales de l'Entrepôt et les replace dans la réserve. S'il n'y a pas suffisamment de jetons, elle en retire le maximum possible.

Rencontre en ville (Duel 1)

Vous pouvez acheter un jeton Citoyen pour 3 pièces.

Renfort (Invasion A)

Placez cette tuile sur le plateau « Ville », en prolongement des Remparts. L'équipe doit désormais placer un Chevalier supplémentaire sur les remparts. Si vous n'y parvenez pas avant la fin de la partie, la partie est perdue.

Restauration (Prospérité 11)

Vous retournez face visible les tuiles Lieu touchées par l'incendie.

Retour à la maison (Duel 16)

Vous devez placer votre pion sur Orléans, sans récolter de marchandises sur le trajet du retour.

Réunion du conseil (Invasion A)

L'action Mairie ne peut pas être réalisée durant cette manche.

Revenus (Invasion B)

Voir les règles du jeu de base.

Revenus (Vierzon 5)

Vous recevez un nombre de pièces égal au triple de votre niveau de développement.

Revenus (Dignitaire 5)

Vous recevez un nombre de pièces égal au double de votre statut sur la piste de développement.

Revenus (Dignitaire 10)

Vous recevez un nombre de pièces égal à votre statut sur la piste de développement.

Rupture d'essieu (Dignitaire 14)

Cette manche, vous ne pouvez pas utiliser la diligence.

Sabotage (Dignitaire 13, Vierzon 8)

La technologie tombe en panne. Cette manche, vous ne pouvez pas utiliser les actions qui ont un jeton Technologie.

Sécheresse (Invasion A)

L'équipe retire 4 jetons Céréales placés sur la carte et les remet dans la réserve générale. Choisissez ensemble les jetons à ôter.

Soutien (Invasion A, Prospérité 1)

Chaque joueur pioche un partisan de son sac. Avancez votre marqueur sur la piste correspondante et réalisez l'action associée. Puis, prenez un partisan du même type et ajoutez-le à votre sac.

Taxe de développement (Prospérité 16)

Vous devez payer un nombre de pièces égal à votre niveau de développement. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).

Taxe sur les marchandises (Duel 9, Duel 13)

Vous devez payer 1 pièce pour chaque marchandise dans votre réserve.

Taxe sur les marchandises (Vierzon 9)

Vous devez payer 1 pièce pour chaque marchandise dans votre réserve. Si vous ne pouvez pas, vous êtes torturé (voir les règles du jeu de base).

Taxe technologique (Duel 6)

Vous devez payer 1 pièce pour chaque jeton Technologie que vous avez placé.

Taxe technologique (Dignitaire 8)

Vous devez payer 2 pièces pour chaque jeton Technologie que vous avez placé. Si vous ne pouvez pas payer, vous devez retirer le jeton Technologie. Vous décidez celui que vous retirez.

Taxes (Prospérité 4)

Vous devez payer 3 pièces. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir les règles du jeu de base).

Tempête (Vierzon 13)

Vous ne pouvez pas déplacer votre marchand durant cette manche.

Tremblement de terre (Invasion A)

L'équipe choisit 5 tuiles Lieu présentes dans la réserve et les place face cachée. Les tuiles ne pourront plus être construites au cours de cette partie.

Vents favorables (Invasion A)

À la fin de la manche, un joueur peut se déplacer gratuitement le long d'une voie navigable et collecter un jeton Marchandise. Choisissez ensemble le joueur qui déplacera son marchand. Si aucun pion Marchand ne se trouve à portée d'une voie navigable, l'Événement est sans effet.

Voyage (Invasion A)

Chaque joueur dont le marchand est à Orléans à la fin de la manche doit payer 4 pièces. Le paiement est individuel, les autres joueurs ne peuvent pas prêter de pièces. Si un joueur ne peut pas payer, la partie est immédiatement perdue.

Voyage express (Duel 8)

Vous pouvez déplacer votre marchand de 1 ou 2 villes (en utilisant des routes et/ou des voies navigables), sans ramasser de marchandise au passage. Payez 1 pièce par mouvement.

Zones de pêche (Invasion B)

Chaque joueur reçoit le nombre de pièces correspondant à sa position sur la piste des bateliers. Si votre marqueur se trouve sur la dernière case de la piste, vous ne recevez rien.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

© dlp games 2015



www.dlp-games.de
E-Mail: info@dlp-games.de



www.matagot.com
E-Mail: info@matagot.com

Auteurs : Reiner Stockhausen, Inka et Markus Brand
Illustrations : Klemens Franz | atelier198
Traduction : Sabrina Ferlisi et Erwann Dréan
Relecture : Fabien Conus et Lionel Cons