Un jeu de
Dirk Henn
pour 2 à 6 joueurs

## Matériel de jeu

- **108 cartes d'argent** – avec 4 monnaies différentes. C'est avec elles que l'on achète les cartes « bâtiment ».

- **54 cartes « bâtiment »** – elles montrent les 6 catégories différentes de bâtiments.

- **1 chantier** – avec un symbole pour chaque monnaie.

- **2 cartes « décompte » et 1 carte récapitulative**

*Carte « décompte A »*

*Carte « décompte B »*

*Carte récapitulative*

- **1 règle du jeu**

## But du jeu

A chaque fois qu'un décompte a lieu, celui qui possède le plus de cartes « bâtiment » dans une catégorie obtient des points de victoire.

Lors de chaque décompte, le nombre de points de victoire à distribuer augmente.

Celui qui totalise le plus de points à la fin du jeu remporte la partie.

## Préparation du jeu

Poser le **chantier** au milieu de la table.

Trier les cartes (cartes « bâtiment », « argent », « décompte » et la carte récapitulative).

Mélanger les 54 **cartes « bâtiment »** et les poser en pile face cachée sur la table.

Retourner et poser les 4 premières cartes de gauche à droite sur le chantier.

Laisser pour le moment les 2 **cartes « décompte »** de côté.

*Le tableau ci-contre montre le nombre et les prix de chaque catégorie.*

| *Prix* | *Nombre* | *Type* |
|---|---|---|
| 2-8 | 7x | Pavilion |
| 3-9 | 7x | Seraglio |
| 4-10 | 9x | Arcades |
| 5-11 | 9x | Chambers |
| 6-12 | 11x | Garden |
| 7-13 | 11x | Tower |

Mélanger les **cartes d'argent** et les poser en pile face cachée.

Chaque joueur reçoit son **capital de départ.**

Chaque joueur tire de la pioche plusieurs cartes d'argent et les pose devant lui, jusqu'à ce que la **valeur totale** soit au moins de **20** (*peu importe la monnaie*).

Lorsque chaque joueur a reçu son argent, chacun prend ses cartes en main. A partir de ce moment, l'argent devient secret.

Le joueur qui a le moins de cartes en main commence la partie; en cas d'égalité, c'est le **joueur** avec la plus petite valeur totale **qui débute**. S'il y a toujours égalité, c'est le plus jeune joueur qui commence. Ensuite, on retourne et on pose côte à côte, face visible, les 4 première cartes d'argent de la pile face cachée.

Ensuite, séparer les cartes d'argent restantes en 5 tas de même taille. Dans le 2ème tas, glisser la carte « décompte A », et la carte « décompte B » dans le 4ème.

Reconstituer ensuite un seul tas: poser le 5ème tas tout en bas, puis le 4ème, le 3ème, le 2ème et enfin le 1er.

Poser ce tas face cachée près des cartes « argent » déjà retournées. Garder la carte récapitulative pour la fin du jeu. Préparer du papier et un stylo pour noter les points lors de chaque décompte.

*Remarque: De cette manière on s'assure que chacun reçoit une somme d'argent d'une valeur totale comprise entre 20 et 28.*

*Remarque: Cette procédure permet de s'assurer que les cartes « décompte » ne sortent ni trop tôt ni trop tard, et pas non plus directement l'une après l'autre.*

## Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour doit choisir l'une des 2 actions possibles:

- **Prendre de l'argent**
- **Acheter une carte « bâtiment »**

Les actions en détail:

### Prendre de l'argent

Le joueur dont c'est le tour peut prendre la ou les carte(s) d'argent qu'il souhaite parmi celles face visible, si leur somme n'est pas supérieure à 5 (*le type de monnaie n'a pas d'importance*).

***Exemple: le joueur peut prendre les deux cartes de gauche ou une des deux autres.***

## Acheter une carte « bâtiment »

Le joueur dont c'est le tour peut prendre **des cartes « bâtiment »** face visible.

Pour cela, il doit payer **au moins le prix indiqué** sur la carte « bâtiment », dans la monnaie spécifiée sur le chantier.
**Mais attention, on ne rend pas la monnaie!**

Avec l'argent payé, on forme une défausse.

**Si le joueur peut payer le prix exact, il rejoue et se décide de nouveau pour l'une des deux actions.**

*Remarque: Un joueur ne peut effectuer que 5 actions de cette manière pendant son tour ( payer 4 fois le compte exact et prendre une fois de l'argent).*

Le joueur pose la (les) carte(s) « bâtiment » acquise(s) face visible devant lui, de manière à ce que les autres joueurs puissent savoir à tout moment combien de cartes de chaque catégorie il possède.

Tant que c'est au tour d'un joueur, les cartes « bâtiment » **utilisées ne sont pas renouvelées**, cela se fait seulement à **la fin du tour.**

***Exemple: Gabi a absolument besoin d'un « garden ». Le « garden » proposé coûte 10 de la monnaie bleue. Gabi a 2 cartes d'argent de la bonne couleur en main et décide d'acheter le « garden ».***

***Cependant comme elle ne paye pas la somme exacte (soit 10, mais 11), son tour est terminé. Elle ne récupère pas la monnaie.***
***Si elle avait payé la somme exacte, cela aurait été de nouveau à son tour et elle aurait une nouvelle fois eu le choix entre les deux actions « prendre de l'argent » et « acheter une carte image ».***

***Ensuite, Gabi pose la carte achetée avec les autres qu'elle posède.***

Après qu'un joueur a fini son tour, on renouvelle les cartes « bâtiment » *(de gauche à droite).* Des cartes d'argent sont ajoutées face visible pour que 4 soient à nouveau accessibles pour le joueur suivant.

S'il n'y a plus de cartes dans le tas cartes d'argent, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

# Décomptes

Il y a en tout **3 décomptes** dans le jeu. Les deux premiers décomptes « A » et « B » ont lieu quand les cartes correspondantes sont tirées de la pioche des cartes d'argent. Le troisième et **dernier décompte, « C », a lieu à la fin du jeu.**

Si l'on tire une **carte « décompte »**, celui-ci se fait immédiatement, avant que le joueur suivant ne commence son tour.

Le joueur dont c'est le tour juste après le décompte pose la carte devant lui. Le nombre de points à distribuer est écrit sur la carte « décompte ».

Lorsque tous les points ont été distribués, on écarte la carte « décompte » du jeu et on la remplace par une nouvelle carte d'argent.

Pour chaque catégorie de cartes « bâtiment », des points sont donnés, que l'on notera sur une feuille de papier.

S'il y a égalité, c'est-à-dire si plusieurs joueurs ont autant de cartes « bâtiment » d'une catégorie, les points des places correspondantes sont additionnés puis divisés *(en arrondissant à la valeur inférieure).*

### Décompte « A »

Le 1[er] **décompte** a lieu dès que la carte « décompte A » est tirée.

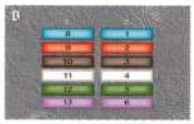
C'est uniquement celui qui possède le plus de cartes d'une catégorie qui reçoit autant de points qu'inscrits sur la carte décompte pour la 1[ère] place.

*Exemple: Le joueur avec le plus de cartes « bâtiment » blanches reçoit 4 points.*

### Décompte « B »

Lors du 2[ème] **décompte**, (qui a lieu quand la carte « décompte B » est tirée), ce sont les deux joueurs qui ont le plus de cartes « bâtiment » d'une catégorie qui gagnent des points.

Le nombre de points que les joueurs obtiennent est précisé sur la carte « décompte B ».



*Exemple: Le joueur qui a le plus de cartes « bâtiment » violettes reçoit 13 points.*

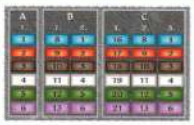
*Le deuxième a avoir le plus de cartes reçoit 6 points.*

*Exemple: Tobi et Nina ont chacun 4 cartes « bâtiment » violettes. Ils se partagent les points de la 1ère et de la 2[ème] place: 13 + 6 = 19 points. Chacun reçoit donc la somme arrondie de 9 points.*

### Décompte « C »

Le 3[ème] **décompte** a lieu à la fin du jeu, dès qu'il n'y a plus assez de cartes « bâtiment » pour en poser 4 *(voir la partie « fin du jeu »).*

Lors de ce décompte, le 3[ème] joueur ayant le plus de cartes gagne aussi des points, selon les points de la carte récapitulative.



*Exemple: Paul et Nina ont chacun 3 cartes « bâtiment » vertes; Tobi et Katia chacun 2.*

*Paul et Nina obtiennent chacun 20 + 12 = 32 : 2 = 16 points.*

*Tobi et Katia obtiennent chacun 5 : 2 = 2 points (arrondi).*

## Fin de jeu

Le jeu prend fin – après le tour d'un des joueurs – dès qu'on ne peut plus compléter les 4 cartes « bâtiment » parce qu'elles ont toutes été utilisées.

*Remarque: Les cartes « bâtiment » sont toujours complétées, autant que possible, dans l'ordre.*

Les cartes « bâtiment » restantes sont données dans l'ordre aux joueurs qui ont le plus d'argent de la bonne monnaie en main lors du décompte (*le prix des bâtiments n'a plus d'importance*). En cas d'égalité, la carte « bâtiment » n'est pas distribuée.

**On commence alors le troisième et dernier décompte.**

Celui qui a gagné le plus de points victoire après le dernier décompte remporte le jeu. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## Règles spéciales pour le jeu à deux

Les règles pour 3 à 6 joueurs sont valables avec les modifications suivantes:

Il y a exactement 3 exemplaires de chaque carte d'argent, **on en enlève une de chaque** de manière à ne jouer qu'avec **72 cartes d'argent**.

Il y a un 3[ème] **joueur imaginaire** – appelons-le Martin. Il collectionne les cartes « bâtiment » et ne joue pas lorsque c'est son tour.

Au **début du jeu, les 6 premières cartes « bâtiment » sont retournées**, triées et mises de côté pour Martin, de manière à ce que les autres joueurs puissent les voir.

**Lors des décomptes, Martin reçoit aussi des points s'il a le plus de cartes.** Immédiatement après le décompte « A », Martin reçoit 6 nouvelles cartes « bâtiment » qui sont, elles aussi tirées de la pioche et posées avec ses autres cartes. Après le décompte « B », Martin reçoit de nouveau des cartes « bâtiment ». Par contre, cette fois-ci, il obtient **un tiers des cartes « bâtiment » restantes** *(en arrondissant á la valeur inférieure).*

Pour les deux autres joueurs, une seule règle change: A chaque fois qu'ils achètent une carte « bâtiment », **ils peuvent aussi l'offrir à Martin.**

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany



T. Nr. 2862035