

Cologne au Moyen Âge. La plus grande ville du « Saint Empire romain de la nation allemande » est connue pour ses importantes églises et la richesse de son commerce. Des familles patriciennes colonaises estimées occupent des postes

Colonia

importants au Conseil et président aux destinées de la ville. Elles ont une seule ambition : multiplier leurs richesses et renforcer leur pouvoir. Chaque famille souhaite exercer la plus grande influence, mais une seule peut y parvenir !

Matériel de jeu

1 plateau de jeu - se composant d'une partie centrale et de 7 parties extérieures à assembler. Chaque partie extérieure reproduit une autre zone de Cologne et représente au cours du jeu un certain jour de la semaine.



228 membres de la famille - 38 dans chaque couleur de jeu jaune, bleu, vert, rouge, orange et mauve, qui sont associés à 6 célèbres familles patriciennes colonaises. Remarque : ce jeu existe aussi en édition spéciale contenant des figurines en bois au lieu des petits dés en bois.



6 pions « Blason » - dans les 6 couleurs de jeu.



12 cartes « Voix » - 1 carte « Oui » et une carte « Non » dans chacune des 6 couleurs de jeu.



36 cartes « Famille » - pour chaque joueur, 6 cartes de sa couleur avec les valeurs 3 à 8.



6 écrans - un de chaque couleur de jeu.



48 cartes « Relique » - 11 reliques et 1 reliquaire d'une couleur des quatre villes hanséatiques : Bergen (beige), Brügge (Bruges, violet), London (Londres, brun), Nowgorod (Novgorod, turquoise).



4 cartes « Vitrail » - une pour chacune des 4 villes hanséatiques ; elles ne sont utilisées qu'à la fin du jeu.



14 cartes « Semaine » - déterminent à chaque tour une nouvelle mise en place.



18 décrets du Conseil - chacun comportant un décret présenté pour vote au Conseil. Chaque carte est affectée à un certain jour de la semaine par le chiffre indiqué.



16 bateaux - avec différentes soutes indiquant quelles marchandises peuvent être chargées et combien d'argent rapporte le chargement.

Chaque bateau met le cap sur une ville, qui détermine dans quelle devise on reçoit son argent pour le chargement.



Ville de destination Soute

60 tuiles « Marchandise » - 12 selles, roues de charrette, tableaux, vêtements et chaussures.



Selle

Roue de charrette

Tableau

Vêtement

Chaussures

Vous trouverez la mise en place et la préparation du jeu sur la feuille jointe à la règle du jeu et un aperçu de décrets du Conseil à la dernière page.

90 matières premières - 18 dans les couleurs brun (cuir), noir (fer), naturel (bois), bleu clair (lin) et blanc (fourrure).



Cuir

Fer

Bois

Lin

Fourrure

1 sac en tissu - à remplir des matières premières.

Argent dans 4 devises différentes -

Pfund Sterling (Livres sterling) de London (45 x 1, 15 x 5 livres)

Grivna (Grivnas) de Nowgorod (45 x 1, 15 x 5 Grivna)

Mark (Marks) de Bergen (45 x 1, 15 x 5 Mark)

Gulden (Couronnes) de Brügg (45 x 1, 15 x 5 Gulden)



6 bâtonnets en bois - 5 pour marquer les capacités des artisans et 1 pour le nombre de bateaux appareillant.



1 dé



1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs se glissent dans la peau de familles patriciennes influentes de Cologne au Moyen Âge. Leur but est de renforcer l'influence de leur famille en achetant des reliques* précieuses.

Pour cela, il faut acquérir des matières premières, produire des marchandises et les vendre. Seul celui qui obtient un bon prix pour ses marchandises peut s'offrir de coûteuses reliques !

Le joueur possédant la collection de reliques la plus précieuse à la fin du jeu remporte la partie.

** Les reliques sont les « restes matériels » d'un saint, p. ex. ses os. On qualifie aussi de reliques des objets ayant appartenu à un saint ou avec lesquels il est entré en contact. Ces reliques sont vénérées par les croyants de différentes religions, mais surtout dans le christianisme et le bouddhisme.*

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 6 tours, chaque tour correspondant à une semaine. Pour chaque semaine, on joue successivement les 7 jours de la semaine. Chaque jour de la semaine est associé à une autre action :

Lundi:	préparer la semaine		Vendredi:	charger les marchandises sur les bateaux	
Mardi:	déterminer les voix au Conseil et l'ordre des joueurs		Samedi:	décompter les bateaux/ recevoir de l'argent	
Mercredi:	acheter des matières premières		Dimanche:	acheter des cartes « Relique »	
Jeudi:	transformer les matières premières en marchandises				

Les jours de la semaine dans le détail :

Lundi : préparer la semaine

Découvrir la carte « Semaine »

La carte « Semaine » supérieure est découverte. Elle détermine la mise en place du jeu pour ce tour (nouvelles matières premières, commandes aux artisans, nombre de bateaux). Un joueur est désigné, qui exécute les actions suivantes :



Case pour le talon face cachée avec les décrets du Conseil

Case pour le talon face cachée avec les cartes « Semaine »



Case pour la défausse des cartes « Semaine » (la carte actuelle se trouve toujours en haut).

Nouvelles matières premières

La partie supérieure de la carte indique combien de matières premières sont posées sur les stands du marché. Pour cela, on tire du sac pour chaque stand le nombre de matières premières indiqué et on les pose sur le stand du marché correspondant.



Les matières premières sont piochées dans le sac et réparties sur les stands du marché selon la carte « Semaine ».

Commandes aux artisans

Le milieu de la carte indique combien de **commandes régulières** les artisans exécutent cette semaine. Pour cela, les bâtonnets près des différents artisans (dans le quartier des artisans) sont déplacés d'autant de cases de commande vers le bas qu'indiqué sur la carte.

Il existe en outre un certain nombre de **commandes supplémentaires** dont la quantité est définie par le chiffre à côté du symbole de dé. On ne désigne que le jeudi **quels** artisans exécutent des commandes supplémentaires.



Exemple : le **bourrelier** exécute 1 commande, le **charron** 2 commandes, le **peintre** 1, le **tailleur** 2 et le **cordonnier** 1. Le **jeudi**, 5 commandes supplémentaires sont encore jouées au dé.

Exemple : le **charron** peut exécuter cette semaine 2 commandes régulières. Le bâtonnet en position de départ est déplacé de 2 cases de commande vers le bas.



Bateaux quittant le port

La partie inférieure de la carte « Semaine » indique combien de bateaux appareillent et quittent le port le samedi. Les bateaux quittent toujours le port dans l'ordre correspondant à la numérotation de leurs places de mouillage, en commençant par la place I.

Le bâtonnet en bois est ainsi placé qu'il sépare les bateaux appareillant des autres.

Au 6^{ème} (dernier) tour, les 4 bateaux appareillent, même si la carte « Semaine » indique un autre chiffre. Le bâtonnet en bois est alors posé en dessous du quatrième bateau.



Exemple : 3 bateaux quittent le port. Le bâtonnet en bois est placé entre la 3^{ème} et la 4^{ème} place de mouillage. Tous les bateaux au-dessus du bâtonnet en bois quittent le port le samedi.



Découvrir les décrets du Conseil

Les trois décrets du Conseil supérieurs sont maintenant découverts.

Les cartes sont classées par ordre croissant selon leur chiffre et posées sur les trois cases au milieu du plateau de jeu, de gauche à droite. Les cartes avec les mêmes chiffres sont à cette occasion rangées dans l'ordre dans lequel elles ont été tirées.

Les chiffres sur les cartes indiquent le jour auquel on vote le décret et, éventuellement, son effet. Si plusieurs décrets sont prévus le même jour, on les vote dans l'ordre posé (de gauche à droite, voir p. 5).



Les 3 décrets sont posés sur les cases au milieu du plateau de jeu.

Mardi : déterminer les voix au Conseil et l'ordre des joueurs

Le mardi, chacun joue une carte « Famille ». Sa valeur indique combien de membres de la famille le joueur envoie cette semaine au Conseil.

La valeur décide également de l'ordre des joueurs et indique en plus le nombre de voix dont on dispose pour chaque vote pendant la semaine en cours.

Envoyer des membres de la famille au Conseil

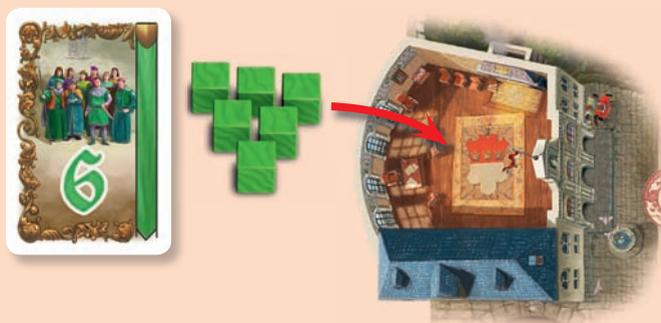
Tous les joueurs choisissent l'une de leurs cartes « Famille » (restantes) face cachée et la découvrent simultanément puis prennent dans leur réserve le nombre de propres membres de la famille indiqué sur leurs cartes jouées et les placent dans l'hôtel de ville.

Cas spécial : si un joueur n'a pas posé devant lui un nombre de membres de la famille suffisant pour présenter au Conseil le nombre indiqué sur la carte « Famille », il prend d'autres membres de la famille sur la case de rue « Mardi ». Si ceux-ci ne suffisent toujours pas, il en prend d'autres sur la prochaine case de rue, etc.

Dans ce cas, la carte « Famille » jouée compte pour zéro avec toutes les conséquences que cela a pour ses voix au Conseil et sa position dans l'ordre des joueurs.

Déterminer l'ordre des joueurs

On détermine maintenant l'ordre des joueurs pour la semaine en cours et on l'indique avec les pions « Blason » : Le joueur qui a joué la carte avec la plus petite valeur pose tout d'abord son pion « Blason » dans l'hôtel de ville. Le joueur avec la prochaine plus forte valeur de carte place ensuite son pion « Blason » sur celui du joueur précédent, etc., jusqu'à ce que le joueur avec la valeur de carte la plus forte ait posé son pion « Blason » tout en haut. Il est alors maire et jouera toujours en premier cette semaine.



Exemple : le joueur vert doit placer 6 membres de la famille dans l'hôtel de ville. Il a donc 6 voix à exprimer lors des votes ultérieurs de décrets au Conseil.

Remarque : si une carte « 0 » est jouée, ce joueur n'a pas de voix en cas de votes et est dernier dans l'ordre des joueurs. Si plusieurs joueurs doivent jouer des cartes « 0 », l'ordre de jeu de ces joueurs au tour précédent est inversé (les cas où des valeurs de carte identiques sont jouées sont expliqués en page 5).

Comme signe visible indiquant que sa carte compte pour « 0 », il la retourne à nouveau face cachée (tous les autres laissent leurs cartes posées faces visibles).



Exemple : les pions « Blason » sont empilés les uns sur les autres selon les cartes jouées. Le joueur jaune occupe le haut de la pile ; il est donc maire et joue toujours en premier cette semaine.

Exemple : le joueur mauve a joué un 7, le joueur vert un 3, jaune et rouge tous les deux un 5. L'ordre dans lequel jaune et rouge jouent dans ce tour est alors inversé. Au tour précédent, jaune était deuxième et rouge, dernier. Dans ce tour, mauve est premier, car il a joué la carte la plus forte. Suivi de rouge et jaune ; vert est dernier, car il a joué la plus petite carte.

L'ordre des autres joueurs est déterminé par les positions de leur pion « Blason » de haut en bas. Les pions restent posés dans cet ordre jusqu'au mardi suivant.

Si plusieurs joueurs jouent une carte de même valeur, l'ordre de ces joueurs au tour précédent est inversé.

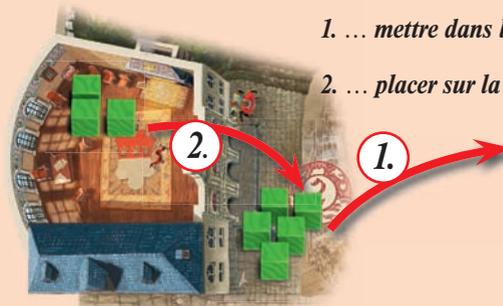
Les cartes « Famille » jouées restent faces visibles devant les joueurs jusqu'à la fin du tour. Puis elles sont retirées du jeu.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Mardi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Ce n'est qu'ensuite que les membres de la famille tout juste placés sont poussés de l'hôtel de ville sur la case de rue « Mardi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Remarque : au premier tour, en cas de valeurs de carte identiques, on doit lancer le dé. Le joueur obtenant le meilleur résultat joue en premier.



1. ... mettre dans la réserve du joueur

2. ... placer sur la case de rue

Remarque : à l'aide de leurs membres de la famille, les joueurs dirigent leurs actions au cours de la semaine.

Les membres de la famille qui ont été placés la semaine précédente sont retirés de la case de rue et remis dans la réserve du joueur. Les nouveaux membres de la famille placés sont poussés sur la case de rue du jour respectif.

Attention : les membres de la famille placés ne pourront être réutilisés que 8 jours plus tard et sont donc d'ici là bloqués !

Si un joueur souhaite exécuter une action, mais n'a pas de membres de la famille en réserve (tous se trouvent déjà sur le plateau de jeu), il doit renoncer à cette action ce jour-là !

Il est donc très important de bien planifier sa réserve de membres de la famille.

Mercredi : acheter des matières premières

Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu.

Votes des décrets au Conseil

Pour voter, chaque joueur choisit sa carte « Oui » ou « Non » et la pose face cachée devant lui.

Attention : les joueurs avec une carte « Famille » face cachée ne votent pas.

Une fois que tous les joueurs ont découvert simultanément leur carte, leurs voix (valeurs des cartes posées faces visibles) sont affectées au côté « Oui » ou « Non » et additionnées. Attention : les cartes faces cachées ne comptent pas !

En cas d'égalité, c'est le maire qui décide de l'adoption du décret.

En cas de majorité de « Non », ce décret est rejeté et retiré du jeu.

En cas de majorité de « Oui », ce décret est adopté et retiré du jeu.

Si plusieurs décrets doivent être votés le même jour, on vote chaque décret successivement dans l'ordre posé, de gauche à droite.

Remarque : la section « Voter des décrets au Conseil » vaut pour tous les votes (mercredi, jeudi, vendredi, samedi).



Exemple : les joueurs mauve et vert, qui ont envoyé 5 et 3 membres au Conseil, votent « Oui », les joueurs rouge et jaune, qui ont 7 et 4 membres au Conseil, votent « Non ». On obtient donc une majorité de 11 « Non » contre 8 « Oui ». Le décret est rejeté.

Acheter des matières premières

Dans l'ordre de jeu défini en commençant par le maire, les joueurs peuvent ensuite acheter des matières premières sur le marché.

Le joueur dont c'est le tour prend **toutes les matières premières d'un stand** du marché quelconque et les place derrière son écran. Pour cela, il doit poser le **même nombre de membres** de la famille de sa réserve sur le stand du marché vidé.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas acheter de matières premières, il passe son tour. Il ne peut plus acheter d'autres matières premières cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à acheter des matières premières jusqu'à ce que tous aient passé. S'il reste alors encore des matières premières, celles-ci sont remises dans le sac.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Mercredi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Ce n'est qu'ensuite que les membres de la famille tout juste placés sont poussés de l'hôtel de ville sur la case de rue « Mercredi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Exemple : le joueur jaune prend les 6 matières premières du premier stand du marché et les pose derrière son écran.

Puis il pose 6 membres de la famille sur le stand du marché tout juste vidé.

Cases de marché supplémentaires pour les matières premières qui entrent en jeu suite à des décrets

Tous les joueurs ont joué une fois. C'est le tour du joueur mauve. Il ne souhaite plus acheter de matières premières et passe. Le joueur rouge peut maintenant encore prendre d'autres matières premières. Il opte pour le stand du marché en bas à droite, pose les 2 matières premières derrière son écran et place 2 membres de la famille sur le stand du marché. Vert et jaune peuvent aussi acheter d'autres matières premières.

Jeudi : transformer les matières premières en marchandises



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

Commander des marchandises

Les joueurs peuvent maintenant charger des artisans quelconques de leur fabriquer des marchandises à partir de leurs matières premières. Chaque joueur a le droit de passer 1 commande par coup.

Pour cela, le joueur dont c'est le tour (prière de respecter l'ordre selon les pions « Blason » !) remet dans le sac les deux matières premières dont l'artisan a besoin et place des membres de la famille de sa réserve sur la case de commande correspondante selon le système suivant :

Le joueur qui passe commande en premier à un artisan cette semaine place 1 membre de la famille sur la case de commande supérieure libre de cet artisan. Si ce même artisan reçoit une deuxième commande cette semaine (de quelque joueur que ce soit), 2 membres de la famille doivent être posés sur la prochaine case libre en partant du haut ; si cet artisan reçoit une troisième commande, 3 membres de la famille et ainsi de suite.

Bourellier	Charron	Peintre	Tailleur	Cordonnier
Cuir Fer	Fer Bois	Bois Lin	Lin Fourrure	Fourrure Cuir
Selle	Roue de charrette	Tableau	Vêtement	Chaussures



Exemple : le joueur mauve joue en premier. Il souhaite acheter une selle. Pour cela, il remet dans le sac un cuir et un fer. Puis il pose 1 membre de la famille sur la case de commande supérieure libre (donc la première).

Exemple : c'est ensuite au tour du joueur vert. Il veut aussi faire fabriquer une selle. Il remet les matières premières dans le sac et pose 2 membres de la famille sur la prochaine case libre en partant du haut (donc la deuxième).

Cette manière de procéder vaut de la même façon pour tous les artisans.

Si un joueur ne peut ou ne veut plus passer de commande, il passe son tour. Il ne peut plus passer de commandes cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à passer des commandes jusqu'à ce que tous aient passé.

Attribuer des commandes supplémentaires

Une fois que tous les joueurs ont passé, on attribue des **commandes supplémentaires**, qui sont exécutées par les artisans.

Pour cela, on lance le dé autant de fois qu'indiqué à côté du symbole de dé sur la carte « Semaine ». L'artisan est déterminé par le nombre obtenu au dé : de 1 à 5, l'artisan correspondant exécute une autre commande. Le bâtonnet est déplacé d'une case de commande vers le bas.

Si on obtient un 6, tous les artisans exécutent chacun une autre commande ; tous les bâtonnets sont déplacés en conséquence.

Recevoir des marchandises

Une fois toutes les commandes supplémentaires attribuées, les joueurs reçoivent pour **chaque case** qui se trouve **au-dessus du bâtonnet** et sur laquelle ils ont placé des membres de la famille **1 marchandise** de l'artisan correspondant. Les joueurs posent les marchandises derrière leur écran.

Remarque : un joueur reçoit toujours 1 seule marchandise par case, quel que soit le nombre de membres de la famille qu'il a placé sur cette case !

Remarque : les joueurs peuvent placer leurs membres de la famille sur des cases de commande aussi bien au-dessus qu'en dessous du bâtonnet.

*Les commandes pour lesquelles des membres de la famille ont été placés **au-dessus** du bâtonnet sont exécutées dans tous les cas par les artisans, c.-à-d. que le joueur reçoit aussi dans tous les cas dans ce tour la marchandise commandée.*

*Comme certains bâtonnets peuvent encore être déplacés vers le bas ce jour-là par des commandes supplémentaires, il peut se produire que d'autres commandes se trouvent ensuite **au-dessus d'un bâtonnet** et soient donc aussi exécutées ce jour-là.*

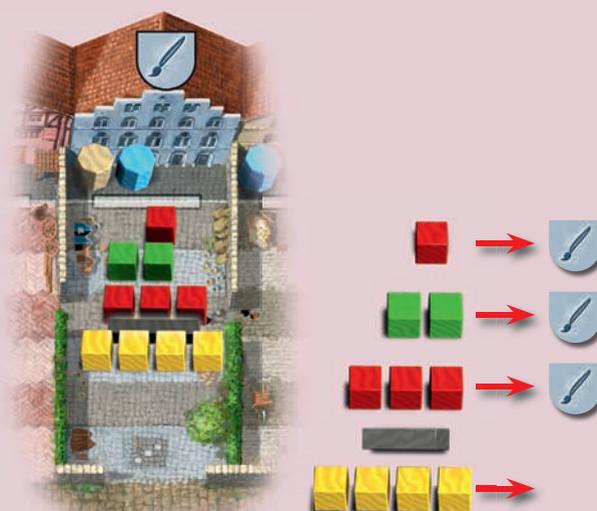
Les commandes qui se trouvent encore en dessous du bâtonnet à la fin de la journée ont de grandes chances d'être liquidées la semaine suivante.



Cette semaine, on lance 5 fois le dé ; il y a donc au moins 5 commandes supplémentaires



Un « 4 » a été obtenu au dé. Le tailleur exécute donc une commande de plus ; le bâtonnet est déplacé de 1 case vers le bas. Si on obtient un « 6 » au dé, tous les artisans exécutent une autre commande.



Exemple : le joueur rouge reçoit 2 tableaux, le vert tout de même un tableau, le jaune ne reçoit aucun tableau cette semaine, car ses membres de la famille se trouvent encore en dessous du bâtonnet.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Jeudi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1er tour).

Puis tous les membres de la famille pour lesquels on a reçu des marchandises dans ce tour sont posés sur la case de rue « Jeudi », où ils restent jusqu'au prochain tour.

Les bâtonnets en bois sont remis sur leur position de départ.

En respectant leur ordre, tous les membres de la famille qui se trouvent maintenant encore sur des cases de commande sont déplacés d'autant de cases vers le haut que nécessaire pour que les membres de la famille supérieurs se trouvent sur la case supérieure. Ils y restent pour le prochain tour.

La semaine suivante, les prochaines commandes s'alignent dessous. Ici aussi, la première nouvelle commande est marquée avec 1 membre de la famille.



Exemple : les 2 cases au-dessus du bâtonnet en bois ont déjà été vidées. Les joueurs qui y avaient placé leurs membres de la famille ont déjà reçu les marchandises correspondantes.

Les bâtonnets en bois retournent à leur position de départ. Les membres de la famille sont maintenant déplacés sur les autres cases aussi loin que possible vers le haut.

Vendredi : charger les marchandises sur les bateaux



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

Charger les marchandises sur les bateaux

Les joueurs peuvent maintenant dans l'ordre de jeu défini, en commençant par le maire, charger de manière appropriée une soute quelconque d'un bateau quelconque.

Le joueur dont c'est le tour doit pour cela remettre dans la réserve générale exactement les marchandises qui sont reproduites sur la soute et poser dans cette soute 1 membre de la famille de sa réserve. Chaque soute ne peut être chargée qu'une fois.

Si un joueur ne peut ou ne veut plus charger de bateau, il passe son tour. Il ne peut alors plus charger de bateaux cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à charger les bateaux jusqu'à ce que tous aient passé.

Déplacer des membres de la famille

Chaque joueur retire maintenant ses membres de la famille de la case de rue « Vendredi » et les remet dans sa réserve (est supprimé au 1^{er} tour).

Remarque : comme les bateaux ne quittent le port que le samedi, les membres de la famille ne sont eux aussi déplacés sur la case de rue « Vendredi » que le samedi.

Les marchandises qui sont reproduites sur la soute sont remises dans la réserve générale et un membre de la famille est posé dans la soute concernée.



Chaque bateau comprend 3 ou 4 soutes

■ Samedi : décompter les bateaux, recevoir de l'argent



Voter des décrets au Conseil

Si un décret doit être voté au Conseil ce jour-là, le vote a maintenant lieu (*détails sur le vote, voir p. 5*).

Décompter les bateaux, recevoir de l'argent

Tous les bateaux occupant des places de mouillage au-dessus du bâtonnet en bois appareillent (lors du dernier tour, les 4 bateaux appareillent).

En commençant par la place de mouillage I, chaque soute des bateaux appareillant marquée avec un membre de la famille est décomptée.

Le joueur qui a marqué la soute reçoit de la banque la valeur imprimée dans la devise correspondant au bateau. Les joueurs posent l'argent derrière leur écran.

Une fois toutes les soutes marquées décomptées, les membres de la famille des soutes correspondantes sont posés sur la case de rue « Vendredi ».

Remarque : il n'y a pas de case de rue « Samedi ».

Chaque bateau décompté est mis sur le côté.

Les membres de la famille dont les bateaux n'ont pas encore quitté le port restent sur les bateaux !

Remplir les places de mouillage

Le bâtonnet en bois est retiré des places de mouillage et mis sur le côté. Les bateaux restants avancent aussi loin que possible en direction de la place de mouillage I.

Remarque : les membres de la famille sur les bateaux ne doivent pas glisser à cette occasion !

Toutes les places libres sont ensuite remplies avec les prochains bateaux du talon. Si ce talon est épuisé, les bateaux sont remélangés en un nouveau talon face cachée.



Exemple : 2 bateaux (aux places de mouillage I et II) quittent le port.

Remarque : combien de bateaux quittent le port est défini par la carte « Semaine » le lundi et indiqué par le bâtonnet en bois.

Remarque : les bateaux appareillent, que leurs soutes soient remplies ou non.



Exemple : le joueur rouge reçoit 9 couronnes (Brügge), car il a un membre de la famille posé dans la soute correspondante d'un bateau en partance pour Brügge.



Exemple : les deux bateaux qui ne quittent pas le port sont déplacés aussi loin que possible vers le haut. Les membres de la famille qui se trouvent sur ces bateaux y restent. On reprend dans le talon face cachée le nombre nécessaire pour qu'il y ait 4 bateaux.

■ Dimanche : acheter des cartes « Relique »



Acheter des cartes « Relique »

Le dimanche, les joueurs peuvent acheter des reliques, en respectant l'ordre de jeu défini et en commençant par le maire, et les regrouper derrière leur écran.

Le joueur dont c'est le tour choisit une carte « Relique » posée quelconque. Il paie à la banque le montant imprimé dans la devise indiquée (la banque peut rendre la monnaie), prend la carte du plateau de jeu et la pose derrière son écran.

Cartes « Relique »

Emplacements supplémentaires pour les cartes « Relique » qui entrent en jeu suite à un décret.



Si la carte est un reliquaire, il peut y stocker une relique.
Soit

- il affecte immédiatement au reliquaire une relique appropriée en sa possession. Pour le marquer, les deux cartes sont posées ensemble devant l'écran. Cette affectation reste conservée jusqu'à la fin du jeu !

Soit

- il laisse le reliquaire vide. Le reliquaire est tout d'abord posé sur le côté face visible. Le joueur doit maintenant, chaque fois qu'il achète une relique appropriée, décider immédiatement s'il souhaite la déposer ou non dans le reliquaire. S'il décide de l'y déposer, il pose les deux cartes ensemble devant son écran.

Un reliquaire double les points de victoire de la relique qui lui est affectée.

Si le joueur ne peut ou ne veut plus acheter de carte « Relique », il passe son tour. Il ne peut plus acheter de reliques cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à acheter des cartes « Relique » jusqu'à ce que tous aient passé.

Assurer des cartes « Relique »

Le joueur dont c'est le tour peut maintenant assurer une carte « Relique », c.-à-d. garantir que cette carte ne sera pas mise dans la défausse.

Pour cela, il place un propre membre de la famille de sa réserve sur une carte « Relique » quelconque encore posée.

Celui qui ne souhaite assurer aucune carte passe son tour. Il ne peut plus assurer de cartes cette semaine.

Les joueurs peuvent continuer à assurer des cartes « Relique » jusqu'à ce que tous aient passé.

Remplir les cartes « Relique »

Toutes les cartes « Relique » **non assurées** sont maintenant ramassées et constituent une défausse posée face visible sur la case correspondante du plateau de jeu.

Les cartes assurées et les membres de la famille s'y trouvant restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce que la carte soit achetée, dans certains cas même jusqu'à la fin du jeu. Les cartes « Relique » assurées peuvent être achetées par **chaque** joueur.

Si un joueur achète une relique **assurée**, il prend la carte et **rend** le membre de la famille à **son propriétaire**.

Les cartes « Relique » sont complétées à 10. Si le talon de cartes « Relique » est épuisé, la défausse est mélangée et constitue un nouveau talon face cachée.

Chaque joueur se défausse de sa carte « Famille » posée et la semaine suivante (tour) commence le lundi.

Remarque : il existe deux types de cartes « Relique » – reliques et reliquaires.

*Les **reliques** sont ramassées (dissimulées aux autres joueurs par l'écran) et rapportent les points de victoire qui y sont imprimés.*

*Les **reliquaires** peuvent, tout comme les reliques, être achetés. Ils n'ont pas de propres points de victoire. Ils doublent cependant les points de victoire d'une relique qui leur est affectée. Mais attention : chaque reliquaire peut contenir 1 seule relique et celle-ci doit provenir de la même ville que le reliquaire.*



Exemple : le joueur vert a acheté lors d'un tour précédent une relique de Bruges. Dans ce tour, il achète un reliquaire approprié et décide de placer la relique dans ce reliquaire. À la fin du jeu, il reçoit pour cela 8 points de victoire au lieu de 4.

Remarque : il peut également se produire que toutes les cartes « Relique » aient été vendues. Dans ce cas, on ne peut pas assurer de cartes.



Le joueur rouge assure la relique de Bergen. Il pose un membre de la famille sur cette carte. Elle reste alors sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un joueur l'achète.



Défausse Cartes « Relique »



Remarque : s'il reste des cartes « Relique » qui sont entrées en jeu suite à un décret et sont assurées, elles comptent aussi lorsque les cartes sont complétées à 10.

Pour le mettre en évidence, ces cartes doivent être déplacées vers la gauche sur les autres cases de carte (voir illustration).

Fin du jeu et décompte

Le jeu se termine dès que le dimanche du sixième tour touche à sa fin, c.-à-d. lorsque tous les joueurs ont clôturé leurs achats de reliques ce jour-là.

On attribue maintenant encore les vitraux aux joueurs qui possèdent le plus d'argent dans la devise respective. En cas d'égalité, le vitrail correspondant n'est pas attribué. L'argent pour les vitraux va à la banque.

Tous les joueurs additionnent maintenant les points de victoire de leurs cartes « Relique » et de leurs vitraux. Le joueur ayant le plus de points a gagné.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui, après l'attribution des vitraux, possède encore le plus d'argent (somme totale de toutes les devises) qui gagne.

En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant le plus de marchandises est déclaré vainqueur et, si cela ne permet toujours pas de couronner un gagnant, celui qui possède le plus de matières premières.

Si il n'y a toujours pas de vainqueur, le jeu se termine sur un match nul.



Exemple d'attribution du vitrail de London :

Joueur vert possède encore : 10 Pfund Sterling

Joueur mauve possède encore : 3 Pfund Sterling

Joueur jaune possède encore : 2 Pfund Sterling

Joueur rouge possède encore : 4 Pfund Sterling

Le joueur vert possède le plus de livres et reçoit donc le vitrail de London. Si un autre joueur possédait aussi 10 livres, personne ne recevrait le vitrail de London.

*Exemple de décompte [PV = points de victoire]
À la fin du jeu, le joueur vert possède*

Reliques seules :

$$1 PV + 2 PV + 2 PV + 3 PV + 3 PV = 11 PV$$

Reliques dans reliquaire (points doublés) :

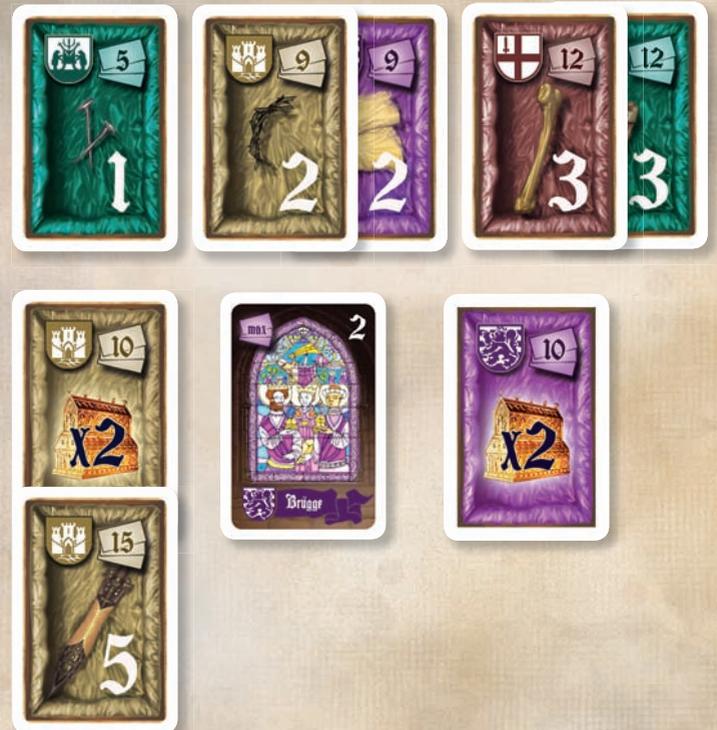
$$2 \times 5 PV = 10 PV$$

$$2 \times 0 PV ((reliquaire \text{ sans relique}) = 0 PV$$

Vitraux

$$1 \times 2 PV = 2 PV$$

Total: 23 PV



© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

Explication des cartes

Jeder Händler bietet einen Rohstoff mehr als angegeben.



Each merchant offers one more resource than specified.

Décret présenté pour vote le mercredi (Place du Marché) :

Pour chaque stand du marché, on tire du sac 1 matière première de plus qu'indiqué sur la carte « Semaine ».

Zwei Schiffe verlassen sofort den Hafen. Erlös für geladene Waren wird ausgezahlt, Schiffe werden aufgefüllt.



Two ships leave the harbour immediately. Revenues for loaded goods are paid, the ships are being replenished.

Décret présenté pour vote le vendredi (port) :

Les deux bateaux aux emplacements I et II quittent le port et sont, comme tous les bateaux appareillant, décomptés. Les deux autres bateaux sont avancés et les places de mouillage libérées sont de nouveau remplies.

(Vaut par analogie aussi pour le décret avec lequel 1 bateau appareille prématurément.)



Verso des cartes

Es kommen zwei fremde Händler in die Stadt, die jeweils 4 Rohstoffe anbieten.



Two foreign merchants arrive in the city, each one offering 4 resources.

Décret présenté pour vote le mercredi (Place du Marché) :

Pour 2 stands du marché supplémentaires, on tire pour chacun 4 matières premières du sac et on les pose sur les stands marqués en couleur.



Zwei neue Reliquien vom Stapel werden auf die zwei Extraplätze für Reliquien gelegt.



Two new relics from the pile are placed on the two additional places for relics.

Décret présenté pour vote le samedi :

Deux nouvelles reliques de la pile sont posées sur les deux emplacements supplémentaires pour reliques.

Décret présenté pour vote le jeudi : Chaque joueur peut tirer immédiatement deux matières premières du sac.

Jeder Spieler darf sofort zwei Rohstoffe aus dem Beutel ziehen.



Each player may draw two resources from the bag immediately.

Bis zu 3 Familienmitglieder, die auf dem Straßenfeld stehen, gehen nach Hause.



Up to 3 family members standing on the street field go home.

Décret présenté pour vote le vendredi :

Chaque joueur a le droit de reprendre immédiatement de la case de rue « Jeudi » jusqu'à trois de ses membres de la famille et de les remettre dans sa réserve.

(Par analogie, les pions du « mercredi » peuvent être repris avec le décret du jeudi.)

Jede Familie entsendet nächste Woche ein Mitglied weniger als auf der ausgespielten Karte angegeben.



Next week each family deploys one family member less than specified on the card played.

Décret présenté pour vote le samedi :

Chaque famille envoie la semaine suivante un membre de moins qu'indiqué sur la carte jouée.

Décret présenté pour vote le vendredi : Chaque joueur lance le dé et reçoit une marchandise selon son résultat au dé.

Jeder Spieler würfelt und erhält gemäß seines Würfelwurfes eine Ware.



Each player rolls a die and receives one good according to his die result.

Auf jedem ausliegenden Schiff gibt es einen zusätzlichen Laderaum für eine beliebige Ware.



One additional storage place is available on each ship. It can be used for any kind of goods.

Décret présenté pour vote le vendredi :

Chaque bateau dans le port reçoit dans ce tour 1 soute supplémentaire de la valeur de 2 pour une marchandise quelconque. Le joueur remet une marchandise quelconque et pose un membre de la famille sur le blason du bateau.

Jeder Spieler darf Geld einer Währung bis zu einem Gesamtwert von 5 in eine andere tauschen (1:1).



Each player may exchange money of one currency with maximum value 5 into money of another currency (1:1).

Décret présenté pour vote le samedi :
Chaque joueur peut échanger (1:1) de l'argent d'une devise dans une autre jusqu'à une valeur totale de 5.

Le tailleur/peintre/charron/bourrier/cordonnier exécute deux commandes supplémentaires.

