



À l'ombre  
des  
**MURAILLES**

INKA ET MARKUS BRAND



## Table des matières

Page	
2	Matériel et aperçu du jeu
2-3	Matériel du jeu
3	Mise en place
3	Déroulement du jeu : Aperçu
4	Déroulement du jeu : Détails
4-4	Les cartes Personnage :
4	1. Le Messager
4-5	2. Le Marchand
5	3. Le Maçon
5	4. Le Tailleur
5	5. L'Ouvrier
6	6. L'Architecte
6	Construction des bâtiments
6	Placement des assistants
7	Liste des bâtiments pour l'évaluation finale
7	Le Château sous la neige
8	Les cartes Hiver

## À l'Ombre des Murailles

Un jeu tactique de Inka et Markus Brand, pour 2 à 4 bâtisseurs acharnés de 10 ans et plus

Durée : environ 45 - 60 minutes

*Au travers des escarpements sinueux des montagnes se trouvent les premières silhouettes d'un château grandiose. Une affluente de marchands fait son chemin vers le château et le va et vient offre plus d'une personne cherchant richesses et victuailles. L'espace est courvert d'états et le magnifique château se construit tout autour.*

### Matériel et aperçu du jeu

Vous êtes un bâtisseur, toujours à la recherche de ressources et de thalers. Pour y arriver, vous avez des cartes Personnage à votre disposition dont l'utilisation détermine l'ordre de jeu à chaque tour. Marchands, maçons, tailleurs et plusieurs autres vous aideront dans la construction du château. Vous devez toujours être sur vos gardes afin que vos adversaires ne bénéficient pas plus de vos actions que vous.

Chaque partie vous maintiendra en haleine du début à la fin et se termine toujours avec un décompte final des plus excitants. Seul le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie méritera la protection du château et remportera ainsi la partie.

### Matériel du jeu

#### 1 plateau de jeu



C096 « Été »

C096 « Hiver »

#### 4 aides de jeu



Les personnages

Les ressources

#### 28 tuiles Chantier



Chantier en été

Chantier en hiver

Exemple: Tuile Chantier de la Taverne

#### 28 pions Assistant (7 de chacune de ces couleurs: bleu, rouge, jaune et vert)



#### 4 marqueurs aux couleurs des joueurs





### 83 ressources :

- 20 *Sable* (jaune)
- 18 *Bois* (marron)
- 15 *Argile* (acajou)
- 15 *Pierre* (gris)
- 15 *Argent* (lingot de couleur argent)



### 4 ensembles de 8 cartes *Personnage*



### 6 cartes *Hiver*



### 1 marqueur premier joueur



### 65 pièces de monnaie (thaler) :

- 51 x 1 thaler (cuivre)
- 8 x 3 thalers (turquoise)
- 6 x 5 thalers (or)



### Mise en place

- Placez le plateau au centre de la table. Pour vos premières parties, il est recommandé de jouer sur le côté « Été » du plateau. Lorsque vous désirez une partie plus difficile utilisez le côté « Hiver ». Les règles supplémentaires pour le côté « Hiver » se trouvent à la page 7.



Piste de score

Tour de garde

1 cavalier

4 charrettes

Piste de tours



Cases et coût pour les assistants



Point de victoire



Les ressources

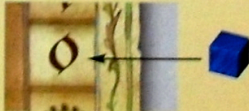
- Pour les parties à 2 ou 4 joueurs, placez une pièce de 1 thaler sur les 12 premières cases de la piste de tours. À 3 joueurs, placez des pièces sur les 15 cases.
- Placez 1 *Sable*, 1 *Bois*, 1 *Argile*, 1 *Pierre* et 1 *Argent* sur la *Tour de garde*. La *Tour de garde* est la tour située près des charrettes.
- Les tuiles *Chantier* sont placées sur leur espace respectif sur le plateau. Chaque tuile représente un bâtiment en construction.



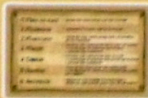
Démarcation pour les tuiles *Chantier*

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- Un marqueur qu'il place sur la première case de la piste de score.



- 6 pions (*Assistant*) de sa couleur. Dans une partie à 2 joueurs, les deux joueurs ont 7 *Assistant* chacun.
- Les 8 cartes *Personnage* avec le dos de sa couleur : 1 de chacune de ces cartes, *Message*, *Marchand*, *Maçon*, *Tailleur*, 3 *Ouvrier* et 1 *Architecte*.
- Une aide de jeu.



- 3 thalers, 1 *Sable* et 1 *Bois* qu'il place devant lui.



- Les autres ressources forment la réserve et sont triées sur les quatre charrettes et le cavalier : les ressources sont placées sur la charrette sur laquelle la ressource est illustrée. Le cavalier transporte l'argent dans ses sacs.
- Les autres thalers sont placés face visible comme réserve (« Banque ») à côté du plateau de jeu.



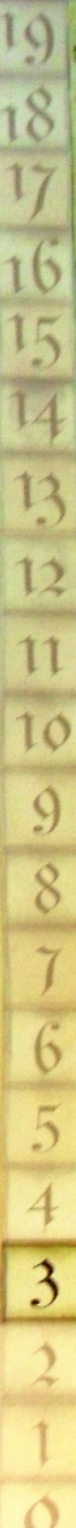
### Déroulement d'une partie : Aperçu

Une partie se déroule sur 12 ou 15 tours. Chaque tour est constitué des phases suivantes :

- Le premier joueur prend le thaler de la case du tour le plus élevé ainsi que le marqueur premier joueur. ( Au premier tour, le premier joueur est tiré au hasard. )
- Chaque joueur choisit une carte *Personnage* qu'il place face visible devant lui.
- Tous les joueurs dévoilent leur carte au même moment.
- Si vous dévoilez une carte *Ouvrier*, placez-y les ressources indiquées.
- Vous exécutez ensuite les cartes jouées dans l'ordre prédéterminé. L'ordre est indiqué sur l'aide de jeu. ( Dès que la dernière carte est jouée, le tour suivant débute en changeant le premier joueur. )

Après le dernier tour, la partie se termine avec le décompte final ( les points de victoire de vos *Assistant* placés sur les bâtiments ).

Pour vous aider, le déroulement d'un tour est indiqué à l'endos de cette règle.





## Déroulement du jeu: Détails

### 1) Choix des cartes *Personnage* :

Chaque joueur a ses cartes *Personnage* en main, qu'il joue une à la fois en les posant face cachée devant lui. Dans une partie à deux joueurs, les deux joueurs jouent deux cartes face cachée.

L'aide de jeu vous indique la fonction de chaque carte et la valeur des ressources. Vous trouverez à l'endos de la règle les informations supplémentaires sur les cartes afin de savoir lesquelles donnent des points de victoire, des thalers et/ou des ressources.

#### NOTE :

- L'*Architecte* ne peut être joué au premier tour ! ( voir l'*Architecte*, p.6 )
- Il est possible qu'il y ait plus, moins ou aucun thaler dans la banque puisque le nombre est limité. Le nombre de thalers disponibles est important lorsque vous jouez le *Messageur* ou le *Maçon* puisque s'il ne reste rien ou presque rien, c'est ce que vous obtiendrez.

### 2) Préparation des cartes *Ouvrier* :

Si vous jouez un *Ouvrier*, vous prenez les 3 ressources de la réserve ( les charrettes ou le cavalier ) et vous les placez sur votre carte.

Il y a trois cartes *Ouvrier* différentes :

- une reçoit 2 Bois et 1 lingot d'Argent;
- une autre reçoit 2 Sable et 1 Argile;
- la troisième reçoit 1 Pierre et 2 ressources parmi les suivantes: Sable, Argile et/ou Bois.



### 3) Action des cartes *Personnage* :

Vous exécutez maintenant l'action des cartes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Vous trouverez la description en détails de chaque carte *Personnage* aux pages 4 à 6 et les sections *Construction des bâtiments* et *Placement des assistants* à la page 6. L'ordre de jeu est le suivant :

1. Messageur
2. Marchand
3. Maçon
4. Tailleur
5. Ouvrier
6. Architecte

### 4) Le rôle du premier joueur lorsque plus d'un exemplaire de la même carte est joué :

Si plus d'un joueur a joué la même carte, la première carte est celle du joueur situé à côté du premier joueur, en sens horaire. Si le premier joueur a dévoilé une carte que d'autres joueurs ont choisie, le premier joueur débute et les autres suivent en sens horaire.

Toutefois, l'ordre de jeu qui va du *Messageur* à l'*Architecte* mentionné ci-dessus est **Immuable** et toujours prioritaire !

### 5) Placement des cartes et retour des cartes en main :

Chaque carte d'un joueur demeure face visible devant lui jusqu'à ce qu'il joue son architecte. Il est préférable de mettre ses cartes en éventail afin de permettre aux autres joueurs de voir quelles cartes ont été jouées.



L'architecte ( p. 6 )

vous permet de reprendre dans votre main toutes les cartes de votre défausse.

### 6) Changement du premier joueur :

Dès que l'action de la dernière carte d'un tour a été réalisée, les joueurs passent au tour suivant. Le marqueur premier joueur est passé au joueur suivant en sens horaire, qui prend aussi le thaler de la case suivante de la piste de tours ( plus élevée ).

*Retirez les thalers des cases de droite à gauche afin de voir en tout temps combien de tours il reste. Puisque le nombre de cartes que les joueurs ont dans leur main varie à cause de la carte Architecte, la piste de tours est très importante pour suivre le déroulement de la partie.*

### 7) Le dernier tour :

La partie se termine après 12 tours ( à 2 ou 4 joueurs ) ou après 15 tours ( à 3 joueurs ). Il est possible, mais rare, qu'un joueur construise le dernier bâtiment avant le 12<sup>e</sup> ou le 15<sup>e</sup> tour. Dans ce cas, le tour actuel est le dernier tour et on procède au décompte final.

### 8) Décompte final :

Retirez d'abord les *Assistant* situés sur les charrettes; ils ne rapportent pas de points de victoire lors du décompte final.

Les *Assistant* restants, placés sur des bâtiments, sont évalués dans l'ordre présenté à la page 7. Afin de ne pas faire d'erreur, une fois un *Assistant* évalué, couchez-le sur son côté mais laissez-le en place !

### 9) Le vainqueur :

Le joueur qui aura accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

- Si vous dépassez 90 points sur la piste de score avant la fin de la partie, recommencez sur le 1 au début de la piste et ajoutez 90 à votre score.
- En cas d'égalité, le joueur à égalité possédant le plus de thalers remporte la partie. Les thalers précédemment convertis en points de victoire ne comptent plus. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité ayant la ressource inutilisée de plus haute valeur dans sa réserve l'emporte. Les ressources changées en point de victoire ( avec le Palais, p.7 ) ne comptent pas.

## Les cartes *Personnage*



### 1. LE MESSAGER

Le messageur reçoit 8 thalers de la banque.



### 2. LE MARCHAND

Le marchand place un *Assistant* à côté d'une des quatre charrettes ou du cavalier et tous les propriétaires

d'*Assistant* placés reçoivent des ressources.



On ne peut placer un *Assistant* sur le cavalier que s'il y a un *Assistant* sur les quatre charrettes. Le terme *Assistant du Marchand* fait référence aux *Assistant* placés sur les charrettes et le cavalier.

De plus les règles suivantes s'appliquent:



#### • Placement des Assistant :

On peut placer un seul Assistant à côté de chaque charrette ou du cavalier. Chaque Assistant du Marchand reste en place à côté de la ressource choisie jusqu'à ce qu'il soit déplacé par l'Assistant d'un autre joueur (ou que son propriétaire le déplace sur un bâtiment après avoir construit avec une carte Maçon ou Tailleur).

#### • Déplacement des Assistant :

Le marchand peut déplacer un Assistant adverse seulement si :

- cet Assistant n'a pas été placé ce tour-ci
- ET
- que toutes les charrettes sont occupées. Par exemple, si les charrettes de sable, de bois, d'argile et de pierre sont occupées, vous pouvez décider de déplacer l'ancien Assistant d'un adversaire d'une de ces charrettes ou de placer votre Assistant à côté de l'argent (le cavalier). Vous pouvez aussi déplacer un Assistant, placé lors d'un tour précédent, situé sur le cavalier.

Le propriétaire de l'Assistant déplacé le reprend et le met dans sa réserve.

#### • Réception des ressources :

Dès que votre Assistant est placé, vous et tous les propriétaires d'Assistant du Marchand en place recevez des ressources. Chaque Assistant reçoit autant de ressources qu'indiquées à côté de « sa » charrette.

#### IMPORTANT :

- Si plusieurs joueurs ont joué la carte Marchand lors d'un même tour, tous les Assistant doivent avoir été placés avant que les joueurs ne reçoivent leurs ressources. Ainsi, les charrettes et le cavalier donnent des ressources une seule fois par tour.
- Les joueurs obtiennent des ressources uniquement lorsqu'une carte Marchand est jouée.

#### • Marchand sans Assistant :

Il est aussi possible de jouer une carte Marchand sans placer d'Assistant, dans ce cas les Assistant du Marchand sur le plateau obtiennent des ressources normalement.

#### • Livraison à la Tour de garde :

Chaque joueur qui reçoit des ressources à l'aide d'une carte Marchand (la sienne ou celle d'un autre joueur) doit placer une ressource de chaque type qu'il reçoit sur la Tour de garde. S'il n'y a pas suffisamment de ressources pour la Tour de garde et le joueur, le joueur doit donner les ressources à la Tour de garde. Les ressources sont donc limitées!



## 3. LE MAÇON

Le maçon reçoit un type de ressources de la Tour de garde, peut construire des bâtiments et après, placer ses Assistant :

- Vous prenez toutes les pièces d'un type de ressource, au choix, se trouvant sur la Tour de garde (sur le plateau).
- Vous pouvez ensuite construire jusqu'à 2 bâtiments (p. 6) selon le nombre de ressources que vous possédez ou désirez utiliser. Le maçon reçoit 1 thaler de la banque pour chaque ressource utilisée. Le nombre de ressources, et non la valeur des ressources, affecte la somme de thalers reçue.
- Si vous avez construit au moins un bâtiment avec le maçon, vous pouvez maintenant placer jusqu'à 2 Assistant sur les bâtiments (p. 6). Ceux-ci vous aideront lors du décompte final.



## 4. LE TAILLEUR

Le tailleur peut acheter des ressources des Ouvrier, construire des bâtiments et après, placer ses Assistant :

Le tailleur peut acheter **une** ressource de chaque joueur ayant choisi une carte Ouvrier ce tour-ci. Chaque ressource coûte 1 thaler. Si plusieurs joueurs ont choisi la carte Tailleur, ils précèdent en sens horaire.

#### LES RÈGLES SUIVANTES S'APPLIQUENT :

- Le tailleur achète uniquement les ressources se trouvant sur les cartes Ouvrier jouées ce tour-ci, il ne peut pas en acheter de la réserve personnelle des autres joueurs.
- L'ouvrier ne peut pas refuser de vendre à moins qu'il ne s'agisse de sa dernière ressource.
- Les espaces libérés sur la carte Ouvrier ne sont pas remplis.
- Dans une partie à 2 joueurs, vous pourriez songer à acheter une ressource de votre Ouvrier à l'aide de votre Tailleur mais CECI N'EST PAS PERMIS!

- Vous pouvez ensuite construire jusqu'à 2 bâtiments (p. 6) selon le nombre de ressources que vous possédez ou désirez utiliser. Pour chaque bâtiment construit avec le tailleur, vous recevez les points de victoire indiqués sur la tuile Chantier (le chiffre situé avant la couronne). Les points sont immédiatement ajoutés sur la piste de score.

- Si vous avez construit au moins un bâtiment avec le tailleur, vous pouvez maintenant placer jusqu'à 2 Assistant sur les bâtiments (p. 6). Ceux-ci vous aideront lors du décompte final.

## 5. L'OUVRIER

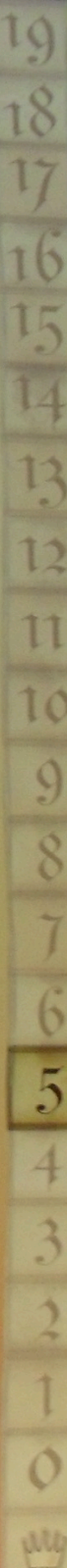


L'ouvrier reçoit des ressources et peut construire des bâtiments :

- Les ressources ne vous appartiennent qu'une fois les cartes Tailleur jouées. Vous placez ensuite ces ressources dans votre réserve.
- Vous pouvez ensuite construire jusqu'à 2 bâtiments (page 6) selon le nombre de ressources que vous possédez ou désirez utiliser. Pour chaque bâtiment construit avec l'ouvrier, vous recevez la moitié des points de victoire indiqués sur la tuile Chantier (le chiffre situé avant la couronne). Les points sont immédiatement ajoutés sur la piste de score.

*Bien qu'il ne donne que la moitié des points, il peut être utile de construire avec une carte Ouvrier s'il n'y a pas de carte Architecte jouée ce tour-ci.*

*Exemple: Si vous possédez un Assistant sur chacune des deux portes, construire des tours s'avérera très rentable à la fin de la partie.*







## À L'ARCHITECTE

L'architecte reprend dans sa main les cartes de sa défausse et reçoit immédiatement des points de victoire pour chaque bâtiment construit :

- Toutes les cartes jouées jusqu'à ce moment (incluant la carte *Architecte*) reviennent dans votre main et sont à votre disposition pour le prochain tour. MAIS :
- Si vous avez vos 8 cartes en main, vous ne pouvez jouer l'architecte !
- Vous ne pouvez construire avec l'architecte !
- Vous recevez immédiatement 5 points de victoire pour chaque bâtiment construit par les autres joueurs ce tour-ci.
- Dans une partie à deux joueurs, vous pouvez construire avec une carte et jouer votre carte *Architecte* lors du même tour. Toutefois, il ne vous donne pas de points de victoire pour les bâtiments que vous avez construits !

### Construction des bâtiments

(s'applique aux maçons, aux tailleurs et aux ouvriers)

Il est possible de construire avec les cartes *Maçon*, *Tailleur* et *Ouvrier*. Chacun d'eux offre une compensation différente : le maçon donne des thalers, le tailleur des points de victoire et les ouvriers donnent la moitié des points de victoire.

Les deux étapes pour construire un bâtiment sont :

1. Vous choisissez à l'aide des tuiles *Chantier* le(s) bâtiment(s) que vous désirez construire.
2. Vous payez la valeur exacte du/des bâtiment(s) en plaçant les ressources dans la réserve et en retirant du plateau la tuile *Chantier* de ce bâtiment. C'est ainsi qu'un bâtiment est construit.

Les deux étapes en détails :

1. **Choix des bâtiments :**
  - On retrouve sur chaque tuile la valeur qui doit être payée en ressources pour construire le bâtiment.
  - Au bas du bâtiment, on retrouve un aperçu de ce qu'un joueur qui place un *Assistant* sur ce bâtiment complété obtient lors du décompte final et combien coûte le placement d'un *Assistant*.



La tuile (le Palais) indique qu'il coûte 17 thalers pour y placer un *Assistant* qui lui permettra d'obtenir des points grâce à un maximum de 5 ressources (peu importe le type) lors du décompte final. Vous trouverez plus d'information sous le titre *Liste des bâtiments pour l'évaluation finale* (p. 7). Si vous construisez, vous n'êtes pas obligé de placer un *Assistant*. L'aperçu ne sert qu'à vous aider dans votre choix de bâtiments à construire.

### 2. Paiement des bâtiments :

Vous devez fournir la valeur exacte pour chaque bâtiment avec au moins 3 types de ressource et placer les pièces appropriées dans la réserve.

Il n'est pas permis de fournir une valeur supérieure à la valeur du bâtiment !

- Chaque ressource a une valeur (points de construction) indiquée sur les aides de jeu :
 

1 <i>Sable</i>	=	1 point de construction
1 <i>Bois</i>	=	2 points de construction
1 <i>Argile</i>	=	4 points de construction
1 <i>Pierre</i>	=	5 points de construction

Exemple :

L'*Écurie* a une valeur de construction de 18. Ceci veut dire qu'il est possible de construire l'*Écurie* avec, par exemple, 2 *Pierre*, 1 *Argile* et 4 *Sable* : trois ressources ayant un total de points de construction de 18.

- **Échange de l'argent :** Si vous possédez de l'*Argent* (les lingots) et que vous désirez l'utiliser dans la construction de bâtiments, vous devez d'abord l'échanger contre une ressource de votre choix : placez les lingots d'*Argent* échangés dans la *Forge* (sur le plateau) et prenez une ressource de votre choix pour chaque lingot d'*Argent* placé. La présence d'un *Assistant* sur la *Forge* n'est pas requise pour faire cet échange. L'*Argent* demeure sur la *Forge* jusqu'à la fin de la partie.

Astuce :

- 1) Tous les bâtiments ont une valeur paire. Si, avec vos 3 types de ressources, vous avez une valeur impaire, il ne vous est pas possible de construire et vous n'avez donc pas à trouver de bâtiment à construire.
- 2) Si vous construisez une *Tour* ou une *Maison*, il est préférable de placer ces tuiles près du plateau de jeu. Ceci facilitera le décompte final pour l'*Étable* et les *Portes*.

NOTE :

Chaque bâtiment construit lors d'un tour donne 5 points de victoire aux architectes joués ce tour-ci.

### Placement des assistants

(s'applique uniquement aux maçons et aux tailleurs)

- Vous devez avoir construit au moins 1 bâtiment ce tour-ci.
- Vous pouvez placer votre *Assistant* sur une case inoccupée (« case pour assistant ») d'un bâtiment construit. La *Forge* et le *Marché* sont construits dès le début de la partie. Il n'y a pas de case pour assistant sur le *Puits*, les *Tours* et les *Maisons*.
- Chaque case peut accueillir un seul *Assistant*.
- Pour chaque *Assistant* utilisé, vous devez payer en thalers le coût de placement indiqué sur la case pour assistant. Les thalers proviennent de votre réserve et sont placés dans la banque.
- Si vous placez deux assistants dans un même tour, vous devez les placer sur des bâtiments différents. Il vous sera possible, dans un autre tour, de placer un autre pion sur un bâtiment où vous êtes déjà, s'il y a toujours une case de disponible évidemment. À un autre tour, vous pourriez même placer un troisième assistant pour occuper les 3 cases de la *Maison des domestiques* par exemple.
- Vous pouvez prendre vos *Assistant* du *Marchand* et les déplacer d'une charrette ou du cavalier à l'un des bâtiments du château.
- Chaque *Assistant* placé sur un bâtiment y demeure jusqu'à la fin de la partie. Ceci veut dire que les *Assistant* placés sur des bâtiments ne peuvent pas être déplacés (contrairement aux *Assistant* du *Marchand*).



Les pions *Assistant* placés sur les bâtiments rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Le nombre de points rapporté par le pion dépend du bâtiment.

Chaque bâtiment est évalué de façon différente :

- le nombre de « cases pour assistant » qui est occupé ou non,
- le nombre de bâtiments construits,
- le nombre de tuiles *Chantier* encore présentes, etc.

Une explication plus précise concernant les points donnés par chaque bâtiment suit.



## Liste des bâtiments pour l'évaluation finale

( Il est important de suivre l'ordre ci-dessous afin que tous les joueurs reçoivent le bon nombre de points. )

### Le Donjon

Le joueur dont le pion est placé sur le *Donjon* reçoit 3 points pour chaque « case pour assistant » vide.



### La Taverne

Le joueur qui a payé 12 thalers pour y placer son pion reçoit 1 point de victoire pour chaque pion ( les siens et ceux des autres ) qui se trouve dans le château.



Le joueur qui a payé 6 thalers pour y placer son pion reçoit 1 point de victoire pour chaque 2 pions ( les siens et ceux des autres ) qui se trouvent dans le château. Ce nombre est arrondi inférieurement.

### Exemple :

Une fois les pions sur les charrettes et le cavalier retirés du plateau, il y a 11 pions dans le château. Peter ( qui a placé son pion sur l'emplacement de valeur 12 de la Taverne ) reçoit 11 points de victoire. Philippe, qui lui a placé son pion sur l'emplacement de valeur 6, ne reçoit que 5 points.

### Les Portes

Les pions placés sur les *Portes* reçoivent des points de victoire pour chaque *Tour* construite. Celui qui a construit les *Tours* n'a pas d'importance.

- Le propriétaire du pion sur la *Grande porte* ( coût de construction : 18 ) reçoit 2 points de victoire pour chaque *Tour* construite.
- Le propriétaire du pion placé sur sur la *Petite porte* ( coût de construction : 12 ) reçoit 1 point de victoire pour chaque *Tour*.



### L'Écurie

Les pions placés dans l'*Écurie* rapportent des points de victoire pour chaque *Maison* construite. Celui qui construit les *Maisons* n'a pas d'importance.

- Le propriétaire de l'*Assistant* placé sur l'emplacement valant 16 reçoit 3 points de victoire pour chaque *Maison*.
- Le propriétaire de l'*Assistant* placé sur l'emplacement valant 12 reçoit 2 points de victoire pour chaque *Maison*.



### La Maison des domestiques

Chaque *Assistant* placé sur la *Maison des domestiques* rapporte à son propriétaire 1 point de victoire par chantier. Le nombre de tuile *Chantier* se trouvant encore sur le plateau à la fin de la partie représente le nombre de points de victoire reçu.



### Le Marché

Celui qui a des pions au *Marché* peut transformer ses thalers en points de victoire. Remplacez les thalers utilisés dans la boîte.

- Si vous avez un *Assistant* au *Marché*, vous recevez 1 point de victoire pour chaque 2 thalers.
- Si vous occupez les deux cases du *Marché*, vous recevez 1 point de victoire pour chaque thaler.



### Le Palais

Le propriétaire d'un *Assistant* au *Palais* peut transformer jusqu'à 5 ressources au choix de sa réserve en points de victoire, selon leur valeur respective :

- Vous calculez vos points en suivant la valeur des ressources de l'aide de jeu, comme lors de la construction de bâtiments. Par exemple, un *Argile* vaut 4 points.
- Si vous possédez deux assistants au *Palais*, vous pouvez transformer jusqu'à 10 ressources en points de victoire.
- Si vous désirez convertir de l'*Argent*, vous devez d'abord faire le changement à la *Forge*. Pour chaque lingot d'*Argent* que vous placez dans la *Forge*, vous pouvez prendre une ressource au choix toujours présente dans la réserve.



### La Forge

Le joueur qui a placé un *Assistant* sur la case de valeur 10 de la *Forge* reçoit un point de victoire pour chaque *Argent* présent sur la *Forge*.

Celui qui a placé un *Assistant* sur la case de valeur 6 reçoit 1 point de victoire pour chaque 2 *Argent*, arrondi à l'unité inférieure.



### Exemple :

On retrouve 9 *Argent* dans la *Forge*. Peter a réussi à placer deux de ses *Assistant* sur la *Forge*. Pour son premier pion, il reçoit 9 points de victoire et pour le deuxième, 4. Ses deux pions lui rapportent donc un total de 13 points de victoire.

## Le Château sous la neige

L'hiver a commencé beaucoup trop tôt. Le froid nordique souffle et fige tout sur son passage. D'importantes chutes de neige ralentissent la construction du château. Bien qu'il soit à moitié complété, son imposante silhouette est de plus en plus impressionnante.

Les règles pour jouer avec le plateau « Hiver » sont les mêmes à l'exception des points suivants :

Le plateau est placé du côté « Hiver ». Les cartes *Hiver* sont mélangées et forment une pile face cachée placée à côté du plateau.



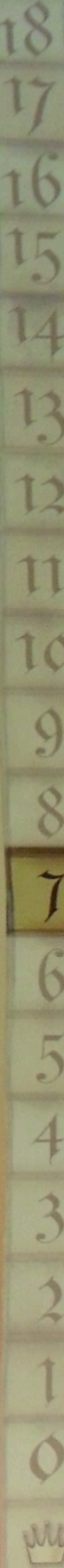
Indication qu'une carte *Hiver* doit être dévoilée

Les tuiles *Chantier* sont placées du côté enneigé.

Les joueurs jouent d'abord 1 ou 2 cartes *Personnage* face cachée devant eux. Si une carte *Hiver* est illustrée au-dessus de la case du tour actuel, on dévoile une carte *Hiver* : le premier joueur pioche la carte *Hiver* du dessus et lit le texte. Il place ensuite la carte face visible à côté du château de façon à ce qu'elle soit facilement lisible par tous les joueurs. Pour plusieurs cartes *Hiver*, l'effet doit être résolu **immédiatement** avant que les joueurs ne dévoilent leur(s) carte(s). Une fois l'effet de la carte *Hiver* résolu et terminé, la carte est remise dans la boîte.

**IMPORTANT :** Comme dans le jeu de base, il peut être avantageux de changer des lingots d'*Argent* pour la ressource de votre choix.

**Exemple avec la carte Brèche :** Un joueur peut placer 2 *Argent* dans la *Forge* afin d'avoir au moins 2 *Pierre* à donner.





## Les cartes Hiver :



### Tenancier :

Lorsque cette carte est dévoilée, elle est posée sur la table. Lorsque vous construisez avec une carte *Maçon* ou *Tailleur*, vous pouvez maintenant placer un *Assistant* sur la

carte *Tenancier* pour 3 thalers.

Lorsqu'une carte *Marchand* est jouée, tous les joueurs doivent donner 1 thaler pour chaque *Assistant du Marchand* qu'ils ont sur le plateau (les pions *Assistant* posés à côté des charrettes et du cavalier). S'il n'y a pas de *Tenancier* (le pion *Assistant* posé sur la carte *Tenancier*), les thalers sont placés sur la carte jusqu'à ce qu'il y ait un *Tenancier*. Un joueur qui ne peut pas payer doit remettre un *Assistant du Marchand* situé sur le plateau dans sa réserve. Il est possible de déplacer son *Tenancier* avec le *Marchand*, le *Maçon* et le *Tailleur*. La carte reste en jeu et les thalers sont alors posés sur la carte jusqu'à ce qu'un nouveau *Tenancier* l'occupe.

Cette carte ne compte pas lors de l'évaluation finale du *Darjon* ou de la *Taverne*.



### Damaïsselle du château :

Dès que cette carte est dévoilée et jusqu'à la fin de la partie, il est possible de courtiser la damaïsselle du château.

À partir du moment où cette carte est dévoilée et à chaque tour suivant, le premier joueur est le premier courtisan : il peut placer une ressource ou un thaler sur la carte *Hiver*, suivi des autres joueurs en sens horaire. Si vous ne voulez ou ne pouvez plus continuer à courtiser, vous ne pouvez plus le faire de la partie.

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, il reçoit immédiatement la carte *Damaïsselle du château* et 8 points de victoire, qu'il indique sur la piste de score.

Tous les autres joueurs, incluant ceux qui n'ont pas courtisé, se partagent les ressources et les thalers sur la carte. En commençant par le premier joueur, chaque joueur, à tour de rôle, prend une ressource ou un thaler de la carte jusqu'à ce qu'elle soit vidée. La carte est ensuite retirée de la partie.

Si la carte est toujours en jeu à la fin de la partie et que personne n'a pu séduire la damaïsselle du château, personne ne reçoit la carte et rien n'est distribué.



### Chute de neige :

Chaque joueur doit immédiatement perdre une carte *Ouvrier* ou payer 3 thalers à la banque. Si vous perdez une carte *Ouvrier*, vous la prenez de votre main ou de votre défausse et vous la placez dans la boîte. Dès que tous les joueurs ont payé leur dû, cette carte *Hiver* est retirée du jeu.



### Peste :

Chaque joueur doit immédiatement perdre une carte de sa défausse ou payer un thaler à la banque pour chaque carte dans sa défausse. La carte perdue est placée dans la boîte. Vous choisissez si vous payez ou défaussez une carte. La carte *Hiver* est ensuite retirée du jeu.



### Brèche :

Chaque joueur peut immédiatement donner jusqu'à un maximum de 3 *Pierre* (à la réserve) et ainsi obtenir 3 points de victoire pour chaque *Pierre*. La carte *Hiver* est ensuite retirée du jeu.



### Grenier :

Lorsque cette carte est dévoilée, elle est posée sur la table. Lorsque vous construisez avec le *Maçon* ou le *Tailleur*, vous pouvez maintenant placer des assistants sur le *Grenier*. Le *Grenier* offre 3 cases pour assistant coûtant chacune 5 thalers.

S'il n'y a qu'un seul *Assistant* sur le *Grenier* à la fin de la partie, il obtient 10 points de victoire; s'il y a 2 *Assistant*, ils obtiennent chacun 7 points et s'il y a 3 *Assistant*, ils n'obtiennent que 3 points chacun. Le propriétaire des *Assistant* n'a pas d'importance.

Cette carte ne compte pas lors de l'évaluation finale du *Darjon* ou de la *Taverne*.

## Résumé d'une partie Été et Hiver

### Déroulement d'un tour

1. Le premier joueur prend le thaler de la case du tour et le marqueur premier joueur.
2. Jouez votre/vos carte(s) *Personnage* face cachée et dévoilez-la/les en même temps.
3. Placez les ressources sur les cartes *Ouvrier* dévoilées.
4. Faites l'action des cartes jouées dans l'ordre prédéterminé.

### Comment obtient-on des ressources, des thalers et des points de victoire ?

#### 1. Ressources

- Le marchand place son/ses *Assistant* à côté d'une charrette ou du cavalier.
- Le maçon choisit un type de ressource de la *Tour de garde*.
- Le tailleur peut en acheter des ouvriers.
- L'ouvrier vous donne ce qui n'a pas été acheté par les tailleurs.

#### 2. Thaler

- Le messager vous donne 8 thalers de la banque.
- Le maçon emploie des ressources (une ressource = un thaler).
- L'ouvrier, seulement si au moins un tailleur lui a acheté des ressources...

#### 3. Points de victoire (PV)

- Le tailleur construit des bâtiments (nombre de PV : chiffre à côté de la couronne).
- L'ouvrier construit des bâtiments (nombre de PV : moitié du chiffre à côté de la couronne).
- L'architecte vous donne 5 PV pour chaque bâtiment construit ce tour-ci.

**Auteurs :** Inka et Markus Brand  
**Illustrations :** Michael Menzel  
**Mise en page :** Steffi Krage  
**Texte :** Annegret Schoenfelder  
**Versión française :** Équipe Filoscifa  
**Copyright :** © eggertspiele GmbH&Co. KG  
2008 Hamburg  
www.eggertspiele.de  
© 2008 Filoscifa Éditions pour la version française