



Een legspeel voor
2 tot 4 spelers
vanaf 10 jaar

FEUVILLE

INHOUD

1 speelbord
90 bouwkaartjes
30 puntentellingkaartjes
"koninklijke besluiten"
20 graskaartjes
18 feeëntoverkaartjes
4 startkaartjes
4 spelerstableaus
4 markers, 1 figuur "rare kabouter", 1 beker
2 dobbelstenen

De koning van het land roept alle burgers op om de stad FEUVILLE nieuwe glans te geven. Iedereen bouwt mee: de burgermeester, de architecte, de goochelaar en de waard. Zelfs de vriendelijke fee en de rare kabouter dragen hun steentje bij. Maar kijk uit voor Dragomir de draak - als hij ontwaakt, valt hij de stad aan en brandt alles plat wat niet door de reddende regenwolken is beschermd. Kruip in de rol van een burger van FEUVILLE en bouw je eigen stadsgezicht. Wie de meeste roempunten verzamelt, wint het spel en wordt ereburger van FEUVILLE.

speelbord

feeëntoverkaartjes

bouwkaartjes
- hemelkaartjes
- torenkaartjes
- muurkaartjes

hemelkaartjes

torenkaartjes

muurkaartjes

startkaartjes
(met wapen)

figuur
"rare kabouter"

puntentellingkaartjes
"koninklijke besluiten"

graskaartjes

beker

markers

dobbelstenen

spelerstableaus

graskaartjes
(waarvan 4 met wapen)

DOEL VAN HET SPEL

Kruip in de rol van een burger van FEUVILLE, bouw het meest waardevolle stadsgezicht en tel op het beste moment de punten volgens de koninklijke besluiten. Wie aan het einde de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.

VOORBEREIDING

Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Voor elke speler heb je tot aan het speelbord 20 cm vrije ruimte nodig, omdat je gaandeweg het spel daar je eigen stadsgezicht gaat bouwen. Sorteert de **bouwkaartjes** op muur-, toren- en hemelkaartjes.

Begin nu met de **hemelkaartjes**. De hemelkaartjes hebben drie achterkanten: I, II en *. Haal de 6 hemelkaartjes met de achterkant * eruit en leg deze open in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

Sorteer de kaartjes op hun achterkanten I en II, schud elke stapel goed, plaats stapel I omgekeerd op stapel II en plaats de resulterende stapel hemelkaartjes omgekeerd naast het speelbord.

De **torenkaartjes**: sorteer de kaartjes op de achterkanten I en II, schud elke stapel goed, plaats stapel I omgekeerd op stapel II en plaats de resulterende stapel torenkaartjes omgekeerd naast het speelbord. Trek de bovenste 6 torenkaartjes en leg ze open van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

De **muurkaartjes**: Sorteert de kaartjes op de achterkanten I en II en maak twee stapels, die je omgekeerd voor je neerlegt. Schud elke stapel goed en plaats dan stapel I op stapel II. Plaats de resulterende stapel muurkaartjes omgekeerd naast het speelbord. Trek de bovenste 6 muurkaartjes en leg ze open van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

Schud alle **feeëntoverkaartjes** omgekeerd en leg ze (nog altijd omgekeerd) linksboven naast het speelbord. Trek drie feeëntoverkaartjes en leg deze open op de daarvoor bestemde velden.

stadspunten telling

Nu zet je de **koninklijke besluiten** klaar: per speler is 1 stadspunten telling in het spel. De overige stadspunten tellingen gaan terug in de doos. Je hebt ze in dit spel niet nodig. Leg de stapel stadspunten tellingen open op het daarvoor bestemde veld rechtsboven op het speelbord. Schud de overige koninklijke besluiten en leg de stapel omgekeerd naast het speelbord. **Trek de bovenste 7 kaartjes en leg deze terug in de doos zonder ze te bekijken.** Je hebt ze in dit spel niet nodig. Trek dan de bovenste 6 koninklijke besluiten en leg ze van links naar rechts in de daarvoor bestemde rij op het speelbord.

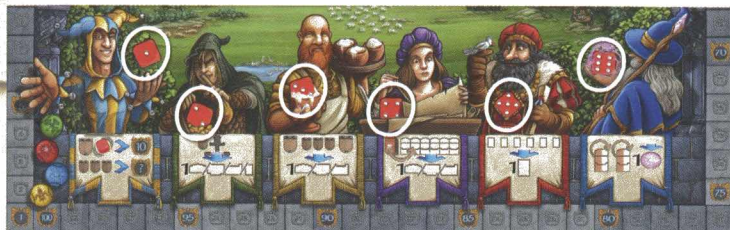
Plaats de figuur van de **rare kabouter** op zijn plek in de hoek rechtsboven op het speelbord en leg de twee **dobbelstenen** en de **graskaartjes** klaar.

Nu moet je een **startspeler** bepalen: om de beurt gooit iedere speler met één dobbelsteen. Wie het hoogste getal dobbelt, begint het spel. In het geval van gelijke stand moeten de betrokken spelers verder dobbelen tot een startspeler is bepaald. **De startspeler pakt de beker** en zet deze voor zich neer (voor het eerste spel moet je de twee delen van de beker in elkaar zetten).

Elke speler kiest nu een kleur en pakt dan het bijbehorende **tableau**, een **marker**, zijn **startkaartje** en het **graskaartje met zijn wapen**. Leg het tableau en het graskaartje met je wapen naast je en leg je startkaartje voor je neer. Zorg ervoor dat er voor je voldoende vrije ruimte is, want beginnende met dit startkaartje ga je gaandeweg het spel je eigen stadsgezicht bouwen. Dan plaatst iedere speler zijn marker op het bijpassende startveld op het speelbord.

het spel zelf

Als je (niet twee gelijke getallen) hebt gedubbeld, plaats je eerst de twee dobbelstenen op de daarvoor bestemde velden van de bijbehorende personages.



De enige uitzondering: als je twee gelijke getallen dobbelt, moet je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsen. Wat er in dit geval gebeurt, lees je verderop



Als een speler twee gelijke getallen **dobbelt**, ontwaakt Dragomir de draak in zijn hol op de berg. Wild blazend vliegt hij naar Feuville om daar alles plat te branden wat onvoldoende is beschermd.

Als je tijdens je beurt twee gelijke getallen dobbelt, moet je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsen.

→ Dragomir de draak (p.46)



Dan beslis je hoe je je dobbelstenen gaat gebruiken. **Voor elke dobbelsteen beslis je apart** en kun je een actie van het personage kiezen OF een toverkaartje van de vriendelijke fee gebruiken OF beroep doen op de hulp van de rare kabouter.

Bij de personages kun je een van de drie mogelijke acties kiezen.

1. een **bouwkaartje** uit deze kolom pakken OF
2. het **koninklijke besluit** uit deze kolom pakken OF
3. de **vaardigheid van het personage** kiezen en uitvoeren.

Een bouwkaartje pakken

Je kiest een van de bouwkaartjes die in de kolom liggen waar ook je dobbelsteen ligt (muur, toren of hemel) en pakt het kaartje uit de uitstalling; je kunt het nu meteen in je stadsgezicht inbouwen of op een vrije plek op je tableau neerleggen.



Een bouwkaartje dat je al hebt ingebouwd mag je niet meer uit je stadsgezicht verwijderen of binnen je stadsgezicht verplaatsen. **Tijdens je beurt mag je een willekeurig aantal bouwkaartjes (of koninklijke besluit) inbouwen.** Het maakt daarbij niet uit of je deze tijdens je huidige beurt van het speelbord hebt gehaald of dat ze afkomstig zijn van je tableau. Je kunt ook een kaartje van je tableau inbouwen en op die manier een plek vrijmaken voor een nieuw kaartje dat je op je tableau wilt bewaren.

Legregels voor de bouw van FEUVILLE

- Kolommen moeten altijd van beneden naar boven worden gebouwd. Je kunt niet in de lege lucht bouwen.
- Bouwkaartjes moeten altijd aan minstens één kant met elkaar zijn verbonden.
- Er kunnen hooguit 3 bouwkaartjes passend boven elkaar worden gebouwd (muurkaartjes liggen altijd in de onderste rij, torenkaartjes altijd in het midden en hemelkaartjes altijd in de bovenste rij.). Er mag onbeperkt in de breedte worden gebouwd.
- De mogelijke combinaties zijn onbeperkt. Je kunt alle torenkaartjes met alle muurkaartjes combineren en je kunt alle hemelkaartjes met alle torenkaartjes combineren.
- Afgebrande kaartjes zijn ruïnen. Op ruïnen kun je niet bouwen. → Dragomir de draak



Als aan het einde van je beurt in een rij (of meerdere rijen) op het speelbord geen bouwkaartjes meer liggen, moet je deze rij (of rijen) voor de beurt van de volgende speler weer aanvullen door kaartjes van de bijbehorende stapel te trekken. Rijen worden altijd van links naar rechts aangevuld. Als tijdens het spel een stapel op is, kan de bijbehorende rij niet meer worden aangevuld. Je speelt dus verder met de overige kaartjes.

2. Het koninklijke besluit pakken

Je kiest het koninklijke besluit uit de kolom waar je dobbelsteen ligt en kunt meteen volgens dit besluit je punten tellen of het op een vrije plek op je tableau neerleggen.

Tijdens je beurt mag je een willekeurig aantal koninklijke besluiten gebruiken. Het maakt daarbij niet uit of je deze tijdens je huidige beurt van het speelbord hebt gehaald of dat ze afkomstig zijn van je tableau. Je kunt ook een koninklijk besluit voor een puntentelling gebruiken om op je tableau plaats voor een nieuw besluit te maken. Je kunt alleen de punten voor niet afgebrande bouwkaartjes tellen.

Er zijn 3 soorten koninklijke besluiten: wijken, statussymbolen en grote stadspuntentelling.

Wijken en stadspuntentellingen



kleine wijk

Je kunt de punten voor een **kleine wijk** tellen als er precies 3 bouwkaartjes passend boven elkaar liggen (1 volledige kolom). Als je de punten voor een kolom telt, krijg je **5 roempunten**. Verplaats meteen je marker op de puntenlijst 5 velden naar voren.

Na een puntentelling **moet je onder de getelde kolom een graskaartje plaatsen**. Op die manier toon je aan dat hier de punten voor een wijk al zijn geteld.

Als onderaan een kolom al een graskaartje ligt, kun je deze kolom niet meer in de puntentelling voor een wijk meeberekenen.



grote wijk

Je kunt de punten voor een **grote wijk** tellen als je 2 kolommen naast elkaar hebt gebouwd; als er dus precies 2 x 3 bouwkaartjes (passend) boven elkaar en naast elkaar liggen (1 volledige dubbelkolom). Als je de punten van een grote wijk telt, krijg je **10 roempunten**. Verplaats je marker op de puntenlijst 10 velden naar voren.

Na een puntentelling **moet je onder elk van de twee getelde kolommen een graskaartje plaatsen**. Op die manier toon je aan dat hier

de punten voor een wijk al zijn geteld.

Als onderaan een kolom al een graskaartje ligt, kun je deze kolom niet meer in de puntentelling voor een wijk meeberekenen.



stadspuntentelling

Je kunt een **stadspuntentelling** uitvoeren als je een volledig stadsgezicht hebt uitgestald. Een volledig stadsgezicht bestaat minstens uit: 1 volledige **linker hoektoren**, 1 volledige **rechter hoektoren** en 1 **stadspoort** tussen de twee hoektorens. Tussen de twee hoektorens mag een willekeurig aantal bouwkaartjes liggen (ook begonnen hoektorens die niet zijn afgemaakt of meer stadspoorten). De punten voor deze (muur- en toren-)kaartjes worden

bij de puntentelling meegeteld. Belangrijk: de stadsmuur moet doorgaand en ononderbroken van hoektoren naar hoektoren lopen. In de rij van torens mag er wel eentje ontbreken. De hemel wordt bij de puntentelling niet meegeteld.

Als je **stadspuntentelling** uitvoert, leg je een dobbelsteen (het aantal ogen speelt geen rol) op het veld van de stadspuntentelling. **Je krijgt je per betrokken muur- of torenkaartje 2 roempunten.**

Na de stadspuntentelling moet je het graskaartje met je wapen onderaan een kolom van je stadsgezicht plaatsen om aan te tonen dat je de punten van je groot stadsgezicht al hebt geteld. Als onder alle kolommen van je stadsgezicht al graskaartjes liggen, kun je de punten daarvoor niet tellen. Je kunt slechts één keer per spel een stadspuntentelling uitvoeren. Je mag dus slechts één koninklijk besluit "Stadspuntentelling" van het speelbord pakken!

→ Voorbeeld: een stadspuntentelling, p.45

Statussymbolen



De stadswacht:
Elke stadswachter in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De gouden ster:
Elke ster in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De rode vlag:
Elke vlag in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.



De machtige griffioen:
Elke griffioen in je uitstalling telt 1, 2 of 3 punten.

Speciale puntentellingen



Mooi uitzicht

Mooi uitzicht: Volgens dit koninklijke besluit tel je de punten voor alle statussymbolen in een 2x2 stuk van je uitstalling. Geteld worden 2 muurkaartjes en 2 daarboven liggende torenkaartjes OF 2 torenkaartjes en 2 daarboven liggende hemelkaartjes. Elk statussymbool (stadswacht, gouden ster, rode vlag en machtige griffioen) in dit 2x2 raster draagt bij aan een mooi uitzicht en levert je dus 1 roempunt op.



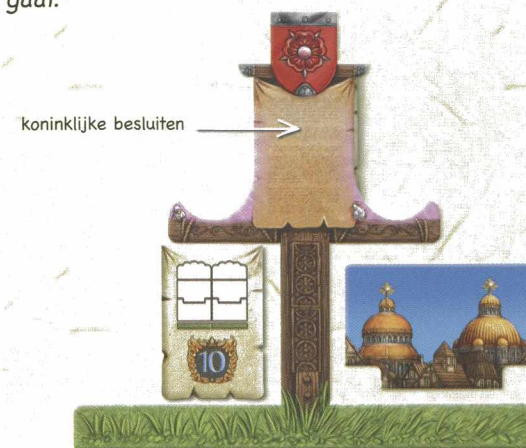
Naar eigen goeddunken

Naar eigen goeddunken: De koning laat je zelf bepalen voor welk statussymbool je de punten wilt tellen. Kies voor de stadswacht OF de rode vlag OF de gouden ster. Voor elke eenheid van het gekozen statussymbool in je uitstalling krijg je 3 roempunten.

Als je de punten voor statussymbolen telt, moet je eerst alle eenheden van dit statussymbool bij elkaar optellen. De som vermenigvuldigd je met het aantal punten dat in het koninklijk besluit is aangegeven. Het resultaat zijn de roempunten die je krijgt. Verplaats je marker het bijpassende aantal velden op de puntenlijst naar voren.



Voorbeeld: Je hebt het koninklijke besluit "De machtige griffioen (x 3)" gekozen. Op dit moment heb je in je uitstalling 5 machtige griffioenen liggen. Je krijgt dus $3 \times 5 = 15$ roempunten, die je meteen met je marker op de puntenlijst naar voren gaat.



Als je volgens koninklijke besluiten punten hebt geteld, leg je deze op je tableau neer. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de minste getelde koninklijke decreten nog punten erbij. Aan het einde van je beurt vul je vrije plekken bij de koninklijke besluiten weer aan.

Belangrijk voor de puntentelling:

Je kunt tijdens je beurt slechts de punten voor de bouwkaartjes tellen die al in je stadsgezicht zijn ingebouwd en die op het moment van de puntentelling niet zijn afgebrand. Bouwkaartjes die nog op je tableau liggen of bouwkaartjes die op dit moment zijn afgebrand kunnen niet worden geteld.

Je kunt elk type koninklijk besluit meerdere keren kiezen en daarvoor de punten tellen. Je kunt dus bijvoorbeeld meerdere keren je punten voor de machtige griffioen tellen.

Uitzondering: je kunt slechts één keer een stadspuntentelling van het speelbord pakken en uitvoeren!

Bij de puntentellingen kleine wijk, grote wijk of stadspunten-telling moet je onder de betreffende kolommen altijd voldoende ruimte voor de nodige graskaartjes hebben. Anders kun je de punten daarvoor niet tellen!

Je kunt koninklijke besluiten ook van je tableau verwijderen zonder ze te gebruiken en op die manier plek vrijmaken voor nieuwe kaartjes. Niet gebruikte kaartjes neem je uit het spel.

3. Vaardigheid van het personage kiezen en uitvoeren.

Als je noch een bouwkaartje noch een koninklijk besluit uit de bijpassende kolom van het speelbord wilt of kunt pakken, kun je ook voor de vaardigheid van het betreffende personage kiezen. Plaats je dobbelsteen op de vlag van dit personage en voer dan zijn of haar vaardigheid uit.

Personages in FEUVILLE



goochelaar

Bij een 1 wil de **goochelaar** een beetje met jullie spelen; pak de dobbelsteen die naast de goochelaar ligt, gooi hem zo vaak als je wilt en tel het aantal ogen bij elkaar op. Je mag net zo vaak dobbelen als je wilt. Je mag ook op ieder moment ophouden. Je mag alleen in geen geval in totaal meer dan 10 gooien, want dan krijg je niets en de andere spelers krijgen de punten! Blijft de som van de ogen onder de 10, dan mag je je marker dit aantal

velden op de puntenlijst naar voren verplaatsen. Je medespelers mogen meeleven, want ze krijgen altijd het verschil tussen de som en de 10 in punten.

Voorbeeld: je dobbelt een 4, dan een 3 en houdt dan op. Je som is 7. Verplaats je marker op de puntenlijst 7 velden naar voren. Je medespelers krijgen het verschil tussen de som en de 10. $10 - 7 = 3$.

Je medespelers verplaatsen hun markers 3 velden vooruit. Als de som precies 10 is, krijg je 10 punten en je medespelers krijgen geen punten. Maar als de som 11 of meer is, krijg jij niets en je medespelers krijgen het verschil tussen de som en 10

Voorbeeld: je dobbelt $4 + 4 + 5 = 13$ en krijgt niets! Je medespelers krijgen het verschil: $13 - 10 = 3$.



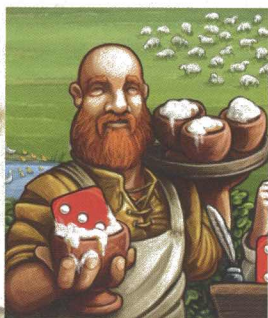
dief

Bij een 2 gaat de **dief** rond in Feuville; hij steelt de goede kaartjes van de andere spelers. Niet ingebouwde muur-, toren- of hemelkaartjes of koninklijke besluiten zijn niet veilig voor hem.

Als je de dief kiest, mag je **een kaartje (bouwkaartje of koninklijk besluit) van het tableau van een medespeler pakken** en meteen gebruiken of op je eigen tableau neerleggen, als daar een plek vrij is.

Als een medespeler een bescherming tegen de dief op een kaartje heeft liggen, is dit kaartje veilig voor de dief.

➔ **Feeëntoverkaartjes.**



waard

Bij een 3 is de **waard** in een goed humeur en trakteert; als je de vaardigheid van de waard gebruikt, zijn er **"gratis kaartjes voor iedereen!"**. Je mag als eerste een van de uitgestalde bouwkaartjes (muur, toren of hemel) kiezen. Dan zijn kloksgewijs je medespelers aan de beurt. Iedereen mag een bouwkaartje (muur, toren of hemel) pakken, maar moet het meteen

gebruiken en mag het niet op een vrije plek op zijn tableau neerleggen. Medespelers die het gratis kaartje niet meteen kunnen inbouwen, krijgen helaas niets. En omdat je zo aardig bent geweest en hebt getrakteerd, mag je aan het einde van deze beurt nog een tweede bouwkaartje (muur, toren of hemel) kiezen en pakken. Je mag je bouwkaartjes meteen gebruiken of op een vrije plek op je tableau neerleggen. Als tijdens de trakteerbeurt een rij wordt leeggeruimd, moeten jullie deze **meteen** weer opvullen. Pas dan gaat de trakteerbeurt verder.



architecte

Bij een 4 wordt de architecte actief; ze doet er alles aan om de stad zo prachtig mogelijk te kunnen maken. Als je de vaardigheid van de architecte gebruikt, moet je eerst de hele uitstalling van bouwkaartjes (muur, toren en hemel) aanvullen. Vervolgens mag je **een willekeurig bouwkaartje van het speelbord kiezen**.



burgermeester

Bij een 5 gaat de **burgermeester** een rol spelen; de burgermeester heeft een goede relatie met de koning en kan een van de koninklijke besluiten kiezen. Als je de vaardigheid van de burgermeester gebruikt, **mag je een willekeurig koninklijk besluit uit de open uitstalling op het speelbord kiezen**. Je kunt meteen de punten tellen of het besluit eerst op je tableau neerleggen (als daar een plek vrij is of je er eentje vrijmaakt). Daarna worden de koninklijke besluiten (zoals bekend) weer aangevuld.



magiër

Bij een 6 speelt machtige tovenarij een rol: de **magiër** kan je helaas niet tegen de aanvallen van Dragomir de draak beschermen, maar hij kan wel afgebrande wijken door magie laten herrijzen. Als je de vaardigheid van de magiër kiest, mag je een of twee afgebrande wijken (1 of 2 afgebrande kolommen) weer op de actieve kant draaien. Bovendien mag je een feeëntoverkaartje uit de open uitstalling pakken en meteen gebruiken of op je tableau neerleggen. Als geen van je wijken is afgebrand, mag je alsnog een feeëntoverkaartje uit de open uitstalling pakken.

➔ **Feeëntoverkaartjes**



Mächtige Wesen in FEUVILLE



freundliche Fee

De vriendelijke fee: klein maar fijn

Als je hebt gedubbeld, kun je ook ervoor kiezen een beroep te doen op de hulp van de vriendelijke fee. Daarvoor leg je een dobbelsteen (het aantal ogen speelt geen rol) op het veld van de fee en kiest een van de open uitgestalde **feeëntoverkaartjes**. Je kunt de punten voor meteen tellen (roempunten) of het kaartje op je tableau neerleggen en op het

passende moment gebruiken.

Leg de gebruikte feeëntoverkaartjes omgekeerd naast het speelbord en schud ze elke keer met de feeëntoverkaartjes die daar al liggen. Zodra een feeëntoverkaartje van het speelbord werd verwijderd, vul je het vrije veld meteen weer aan.



kauziger Kobold

De rare kabouter: Meester van imitatie

Als je hebt gedubbeld, kun je je worp ook gebruiken om de kabouter te activeren. Leg daarvoor beide dobbelstenen (het aantal ogen speelt geen rol) op de velden van de kabouter. Pak de kabouter en plaats hem op de vlag van een van de 6 personages.

De kabouter kruipt meteen in de rol van dit personage en imiteert hem of haar perfect.

Je kunt nu een bouwkaartje uit deze kolom kiezen OF het koninklijke besluit uit deze kolom pakken OF de vaardigheid van dit personage gebruiken. Als je beurt om is, moet je de kabouter terug op zijn plaats zetten.

Feeëntoverkaartjes



Roempunten: bij dit toverkaartje moet je meteen de punten tellen. Als je een van deze feeëntoverkaartjes uit de uitstalling pakt, verplaats je je marker meteen het bijpassende aantal velden op de puntenlijst vooruit.



Grote keuze: dit toverkaartje kun je gebruiken als een rij bouwkaartjes (muur, toren of hemel) moet worden aangevuld OF als een speler (jij of een medespeler) de vaardigheid van de architecte

gebruikt. **Zodra minstens één rij moet worden aangevuld, kun je dit toverkaartje spelen** en mag je een willekeurig bouwkaartje (muur, toren of hemel) pakken. Als meerdere spelers dit toverkaartje spelen, worden de toverkaartjes in de volgorde van de spelers uitgevoerd. De actieve speler of diegene die het dichtst bij de actieve speler zit, begint. Als een speler (of meerdere spelers) het toverkaartje speelt als de actieve speler de vaardigheid van de architecte gebruikt, wordt eerst het toverkaartje uitgevoerd. Pas dan is de architecte aan de beurt en mag de speler een bouwkaartje pakken. Je kunt dit toverkaartje (omgekeerd) op een vrije plek op je tableau neerleggen totdat je het gaat gebruiken. Zodra het toverkaartje is gebruikt, wordt het weggelegd.



Bescherming tegen de dief: je kunt een bouwkaartje (muur, toren of hemel) met dit toverkaartje **tegen diefstal beschermen**.

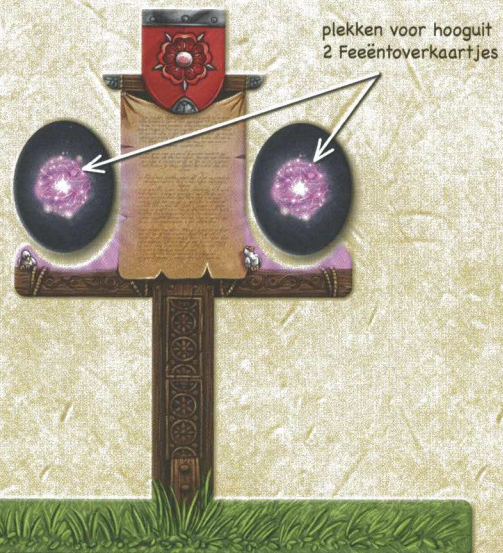
Daarvoor leg je dit toverkaartje open op een nog niet gebruikt bouwkaartje of op een koninklijk besluit op je tableau. Zolang het toverkaartje daar ligt, is dit kaartje veilig voor diefstal door een medespeler. Zodra je het beschermde kaartje inbouwt of de punten volgens het koninklijk besluit telt, wordt het toverkaartje weggelegd. Je kunt het toverkaartje tijdens het spel niet van een kaartje op je tableau naar een ander kaartje verplaatsen.



Brandbeveiliging: je kunt je stad één keer tegen het vuur van Dragomir de draak beschermen. Zodra een speler (jij of een medespeler) twee gelijke getallen dobbelt en je niet voldoende tegen het vuur bent beschermd, kun je dit toverkaartje spelen. Deze keer is je stad veilig voor Dragomir. De draak vliegt aan je stad voorbij. Je kunt dit toverkaartje (omgekeerd) op een vrije plek op je tableau neerleggen totdat je het gaat gebruiken. Zodra het toverkaartje is gebruikt, wordt het weggelegd.

Als je tijdens je beurt voor feeëntovenarij kiest en een toverkaartje pakt, moet je de open uitstalling meteen weer aanvullen. Gebruikte feeëntoverkaartjes worden weggepakt en omgekeerd bij de andere toverkaartjes gelegd. Alle toverkaartjes worden dan goed geschud. Je kunt steeds maar één dobbelsteen voor de vriendelijke fee gebruiken. De andere dobbelsteen gebruik je zoals hierboven beschreven en leg je bij het personage neer waar je bouwkaartjes of koninklijke besluiten kunt pakken of de vaardigheid van het personage kunt gebruiken.

Op een tableau zijn er plekken voor hooguit **2 Feeëntoverkaartjes**. Als je een Feeëntoverkaartjes op je tableau wilt neerleggen en er is geen vrije plek meer, kun je een van Feeëntoverkaartjes die er liggen weghalen en op die manier een plek voor het nieuwe kaartje vrijmaken. Het vorige kaartje wordt uit het spel verwijderd.



Dragomir de draak

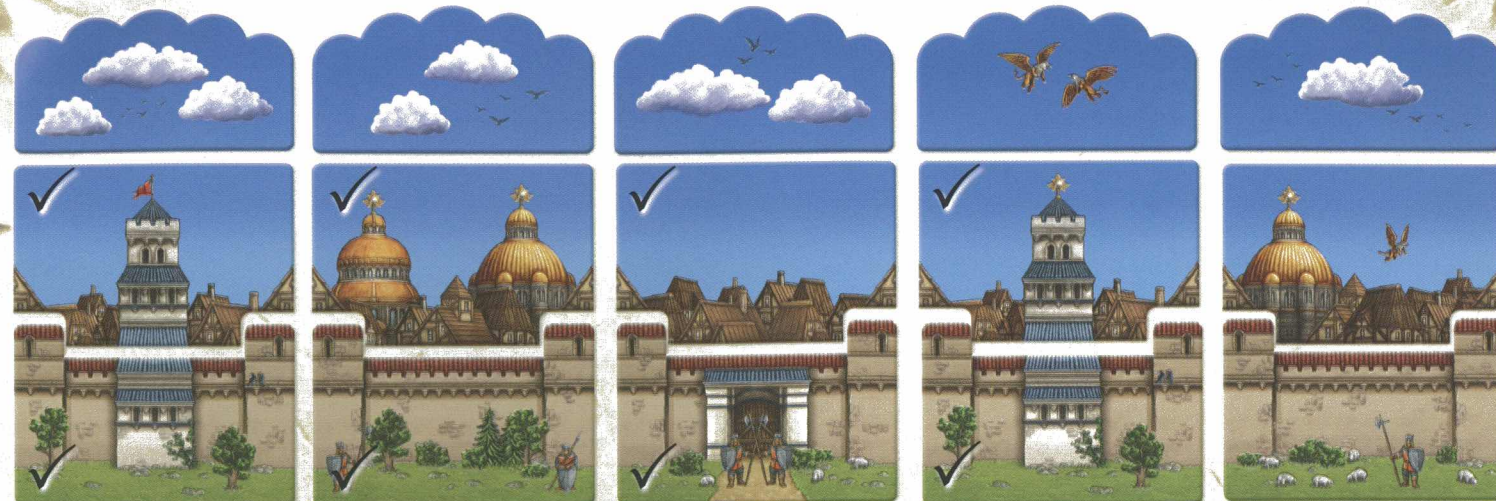
Als een speler twee gelijke getallen **dobbelt**, ontwaakt Dragomir de draak in zijn hol op de berg. Wild blazend vliegt hij naar Feuville om daar alles plat te branden wat onvoldoende is beschermd.

Als je tijdens je beurt twee gelijke getallen **dobbelt**, moet je beide dobbelstenen op de velden van de draak plaatsen. Nu worden alle spelers door Dragomir met zijn vuur aangevallen. Alle spelers tellen in hun stadsgezicht het aantal kolommen.

Dan telt iedere speler het aantal wolken die boven de stad in zijn uitstalling liggen. In het **ideale geval is het aantal wolken even groot of zelfs groter dan het aantal kolommen**. In dat geval kan het vuur je stad niets maken. De flinke regenwolken voorkomen de brand, het regent en je stad blijft onbeschadigd.

Maar als in je uitstalling minder wolken liggen dan er kolommen zijn, is je stad onvoldoende beschermd en branden delen van je stad af. Er branden zo veel kolommen af tot het aantal wolken in je uitstalling gelijk is aan het aantal kolommen. Bovenallige kolommen **moeten** worden omgedraaid (op de afgebrande kant). Dat geldt voor volledige kolommen (muur, toren, hemel) en ook voor kolommen waar nog niet 3 kaartjes boven elkaar liggen. Welke kolommen afbranden beslis je zelf.

Als je twee gelijke getallen hebt gedubbeld, mag je vervolgens nog een keer dobbelen en een reguliere beurt uitvoeren.



Voorbeeld A: Uitstalling met voldoende wolken. De stad is beschermd. Bij een aanval van de draak brandt niets af. (Voorbeeld stadspuntentelling: 8 bouwkaartjes x 2 roempunten = 16 roempunten)



Voorbeeld B: Uitstalling met te weinig wolken. 2 kolommen branden volledig af. De speler beslist zelf welke kolommen afbranden.

Wat gebeurt er bij een brand?

De **startkaartjes** zijn de oudste delen van de stad. Ze bestaan uit massieve rots en **branden nooit af**. Aan het begin van het spel, als je nog niet veel hemelkaartjes met wolken hebt, kan dit een groot voordeel zijn.

Tip: Je kunt je stad beschermen door altijd voldoende wolken in te bouwen en nooit meer kolommen dan wolken in je uitstalling te leggen. Je kunt ook bij de vriendelijke fee het toverkaartje "Brandbeveiliging" halen. Dit beschermt je één keer tegen Dragomir de draak.

Kolommen waar wolken liggen, kunnen niet afbranden.

Omgedraaide (dus afgebrande) bouwkaartjes zijn **ruïnen**. **Op ruïnen mag je niet bouwen**. Voor je verder gaat bouwen, moet afgebrande muur- en torenkaartjes weer op de onverbrande kant draaien.

Omgedraaide (dus afgebrande) bouwkaartjes zijn **ruïnen en kunnen dus ook niet worden** geteld. Voor je voor deze delen van je stad een puntentelling voor een koninklijk besluit kunt uitvoeren, moet je eerst de betreffende kaartjes weer op de onverbrande kant draaien.

Je kunt altijd in de niet afgebrande delen van je stad verder bouwen. Je kunt ook altijd koninklijke besluiten voor een puntentelling gebruiken. Maar de verbrande kaartjes tellen dan niet mee.

Hoe kun je omgedraaide (dus afgebrande) kolommen weer terugdraaien?

Je dobbelt een 6, kiest de **actie van de magiër** en draait 1 of 2 afgebrande kolommen weer terug op de niet afgebrande voorkant (en dan mag je zelfs nog een feeëntoverkaartje pakken).

Je gebruikt beide dobbelstenen voor de **rare kabouter**. Hem laat je de magiër imiteren en draait met de vaardigheid van de magiër 2 afgebrande kolommen weer terug op de niet afgebrande voorkant (en dan mag je zelfs nog een feeëntoverkaartje pakken).

Je bouwt op een passende (niet verbrande) plek van je stad een hemelkaartje met wolken in. Zodra je door het inbouwen van hemelkaartjes meer wolken hebt liggen dan er kolommen zijn, mag je dit aantal kolommen weer terugdraaien tot het aantal wolken weer gelijk is aan het aantal niet afgebrande kolommen.

Tip: op sommige hemelkaartjes staan er meerdere wolken afgebeeld. Je kunt dus met één hemelkaartje vaak meer dan één kolom beschermen.



Speler A heeft voldoende wolken om zijn stad te beschermen

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel gaat in als je de koninklijke besluiten op het speelbord niet meer kunt aanvullen. Daarna maak je de begonnen ronde af tot alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Als de startspeler geen koninklijk besluit meer kan omdraaien en aanvullen, is het spel meteen voorbij.

Aan het einde van het spel tel je de koninklijke besluiten waarvoor je de punten al hebt geteld. De speler met de minste getelde koninklijke besluiten krijgt door de genade van de koning 7 punten erbij, die hij op de puntenlijst vooruit kan gaan. Niet ingebouwde bouwkaartjes en niet getelde koninklijke decreten op het tableau leveren geen punten op.

De speler die de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel en wordt ereburger van de stad Feuille.

Auteur: Udo Peise

Illustration: Dennis Lohausen

Design: Sabine Kondoroli, HUCH!

Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com

Vertaling: Susanne Bonn

Productie e Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



Un jeu de placement
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 10 ans

FEUVILLE

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 90 tuiles construction
- 30 tuiles de décompte
- « édits royaux »
- 20 tuiles herbe
- 18 pouvoirs magiques de la fée
- 4 tuiles départ
- 4 tableaux du joueur
- 4 marqueurs, 2 dés
- 1 lutin facétieux, 1 coupe

Le roi du pays appelle à contribuer à donner un nouvel éclat à la ville de FEUVILLE. Tous les citoyens sont sollicités et chacun participe à la construction : le maire, l'architecte, le saltimbanque et l'aubergiste. La gentille fée et le lutin facétieux sont aussi de la partie. Mais gare au dragon Dragomir – s'il se réveille, il attaquera la ville et réduira en cendres tout ce qui n'est pas protégé par des nuages de pluie salvateurs. Glissez-vous dans la peau des citoyens de FEUVILLE et construisez vos propres paysages urbains. Celui qui rassemble le plus grand nombre de points de gloire gagne et devient citoyen d'honneur de FEUVILLE.

plateau de jeu

lutin facétieux

tuiles de décompte
« édits royaux »

pouvoirs magiques
de la fée

tuiles construction
- tuiles mur
- tuiles tour
- tuiles ciel

tuiles ciel

tuiles tour

tuiles mur

tuiles départ
(avec armoiries)

marqueurs

dés

tuiles herbe

coupe

tableaux du joueur

tuiles herbe (avec armoiries)

OBJECTIF DU JEU

Glissez dans la peau des citoyens de FEUVILLE, construisez les paysages urbains rapportant le plus de points et utilisez les édits royaux au bon moment. Celui qui a collecté le plus grand nombre de points de gloire à la fin gagne.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Pose le **plateau de jeu** au centre de la table. Env. 20 centimètres devraient être disponibles jusqu'au plateau de jeu devant chaque joueur, puisque vous y construirez vos propres tableaux urbains. Triez les **tuiles construction** par tuiles mur, tour et ciel.

Commencez ensuite par les **tuiles ciel**. Les tuiles ciel ont trois versos : I, II et *. Triez les 6 tuiles ciel avec le verso * et posez-les face visible dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.

Triez toutes les tuiles en fonction des versos I et II, mélangez les deux piles séparément, posez la pile I sur la pile II face cachée, et placez la pile de tuiles ciel qui en résulte à côté du plateau de jeu.

Procédez avec les **tuiles tour** comme précédemment avec les tuiles ciel : triez toutes les tuiles en fonction des versos I et II, mélangez les deux piles séparément, posez la pile I sur la pile II face cachée, et placez la pile de tuiles tour qui en résulte à côté du plateau de jeu. Piochez les 6 premières tuiles tour et posez-les face visible de gauche à droite dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.

Procédez avec les **tuiles mur** comme précédemment avec les tuiles tour et les tuiles ciel : Les tuiles mur ont deux versos différents (I et II). Séparez les versos I et II et formez deux piles que vous posez face cachée devant vous. Mélangez bien les piles séparément, puis posez la pile I sur la pile II. Posez la pile de tuiles mur qui en résulte face cachée à côté du plateau de jeu. Piochez les 6 premières tuiles mur et posez-les face visible de gauche à droite dans la rangée du plateau de jeu prévue à cet effet.

Mélangez tous les **pouvoirs magiques de la fée** face cachée et posez-les (toujours face cachée) en haut à gauche à côté du plateau de jeu. Piochez trois pouvoirs magiques de la fée et posez-les face visible sur les cases prévues.

décompte de la ville

Préparez ensuite les **édits royaux** : 1 carte décompte de la ville par joueur est en jeu. Les autres cartes décompte de la ville sont rangées dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin pour cette partie. Posez la pile des cartes décompte de la ville face visible sur la case correspondante dans la partie supérieure droite du plateau de jeu. Mélangez les édits royaux restants et posez la pile face cachée à côté du plateau de jeu. **Piochez les 7 premières édits royaux et rangez-les dans la boîte sans les regarder.** Vous n'en avez pas besoin pour cette partie. Piochez ensuite les 6 premiers édits royaux et posez-les de gauche à droite dans la rangée correspondante du plateau de jeu.

Posez le personnage du **lutin facétieux** à sa place dans l'angle supérieur droit du plateau de jeu et préparez les deux **dés**.

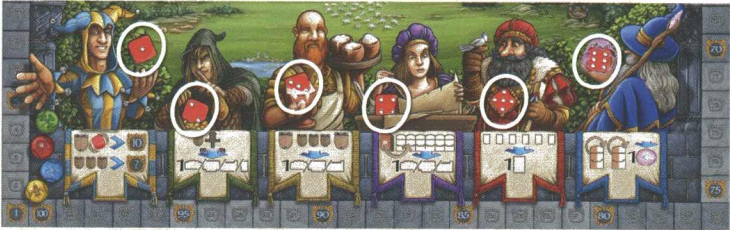
Vous devez maintenant **déterminer qui commencera** : à tour de rôle, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent lancer les dés aussi longtemps que nécessaire. Le joueur qui commence prend la coupe et la pose devant lui (la première fois, vous devrez assembler la coupe à partir des deux éléments).

Chaque joueur choisit une couleur et prend le **tableau** correspondant, son **marqueur**, sa **tuile départ** et la **tuile herbe avec ses armoiries**. Posez le tableau et la tuile herbe avec vos armoiries à côté de vous et étalez votre tuile départ devant vous. Veillez à ce qu'il y ait assez de place devant vous. En effet, à partir de cette tuile départ, chacun construira son propre paysage urbain pendant la partie. Chacun pose ensuite son marqueur sur la case départ correspondante du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Quand c'est ton tour
- lance les deux dés
 - Décide comment tu souhaites utiliser tes résultats

Lance les deux dés
Quand tu as lancé les dés (sans faire de double), pose d'abord les deux dés sur les cases correspondantes des personnages concernés



Seule exception : si tu lances un **double**, tu **dois** poser les deux dés sur les cases du dragon. Vous saurez plus tard ce qui se passe avec un double.



Si un joueur lance un **double**, Dragomir le dragon se réveille dans sa grotte sur la montagne. Avec des grognements sauvages, il vole vers Feuville pour y réduire en cendres tout ce qui n'est pas assez protégé.

Quand les deux dés affichent le même nombre de points, un double a été lancé. Les résultats suivants sont donc un double : 1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 ou 6 6.

→ le dragon Dragomir (p. 34)

Décide comment tu souhaites utiliser tes résultats
Décide ensuite comment tu souhaites utiliser tes résultats. Tu décides séparément **pour chaque dé** et tu peux soit choisir une action du personnage, OU utiliser un pouvoir magique de la gentille fée OU recourir à l'aide du lutin facétieux. Ensuite, le prochain joueur est le tour.

- Pour les personnages, tu peux choisir entre trois actions possibles :
1. prendre une **tuile construction** de cette colonne OU
 2. prendre l'**édit royal** de cette colonne OU
 3. choisir et exécuter le **pouvoir du personnage**.

1. Prendre une tuile construction
Choisis **une** des tuiles construction posées dans la colonne où se trouve ton dé (mur, tour ou ciel), prends cette tuile dans l'étagère. Tu peux ensuite soit l'intégrer immédiatement dans ton paysage urbain, soit la poser sur un emplacement libre de ton tableau.

Un tableau peut contenir **2 tuiles construction** ou **édits royaux** maximum. Si tu souhaites poser une tuile construction (ou l'édit royal) sur ton tableau et qu'il n'y a plus de place, tu peux te défausser d'une des tuiles construction (ou des édits royaux) qui y sont posées et libérer ainsi de la place pour la nouvelle tuile. L'ancienne tuile est retirée de la partie.

Une tuile construction utilisée ne peut plus être retirée du paysage urbain ou déplacée à l'intérieur de celui-ci. **Pendant ton tour, tu peux utiliser autant de tuiles construction ou édits royaux que tu veux.** Peu importe si tu les as prises sur le plateau de jeu au cours du même tour ou si elles proviennent de ton tableau. Tu peux aussi utiliser une tuile de ton tableau pour la construction pour ainsi libérer de la place pour une autre que tu souhaites entreposer sur le tableau.

Règles de pose pour la construction de FEUVILLE

- Les colonnes doivent toujours être construites de bas en haut. Tu ne peux pas construire « en l'air ».
- Les tuiles construction doivent toujours être reliées entre elles sur au moins un côté.
- Maximum 3 tuiles construction peuvent être construites l'une sur l'autre (les tuiles mur se trouvent toujours dans la rangée du bas, les tuiles tour toujours dans celle du milieu et les tuiles ciel toujours dans la rangée du haut). La largeur est illimitée.
- Il n'y a pas de restriction de combinaison : toutes les tuiles tour peuvent être combinées avec toutes les tuiles mur. Toutes les tuiles ciel peuvent être combinées avec toutes les tuiles tour.
- Les tuiles incendiées sont des ruines. On ne peut pas construire sur des ruines. → le dragon Dragomir



Si à la fin de ton tour, il n'y a plus de tuiles construction dans une (ou plusieurs) rangée(s) du plateau de jeu, tu dois de nouveau remplir cette rangée (ou ces rangées) à partir de la pile correspondante avant le tour du joueur suivant. Les rangées sont toujours remplies de gauche à droite. Si au cours de la partie, une pile est épuisée, cette rangée ne peut plus être remplie. Vous continuez alors à jouer avec les tuiles restantes.

2. Prendre l'édit royal
Tu choisis l'édit royal étalé dans la colonne où se trouve ton dé et tu peux soit l'utiliser immédiatement ou le poser sur un emplacement libre de ton tableau.

Pendant ton tour, **tu peux utiliser autant édits royaux ou de tuiles construction que tu veux.** Peu importe si tu les as pris sur le plateau de jeu au cours du même tour ou s'ils proviennent de ton tableau. Tu peux aussi utiliser un édit royal pour libérer de la place pour un nouveau sur ton tableau. Seules les tuiles construction non incendiées peuvent être utilisées.

Il existe 3 types d'édit royal : le quartier, le symbole d'un statut et le grand décompte de la ville.

Quartier et décompte de la ville

Tu peux valider un **petit quartier** quand exactement 3 tuiles construction sont correctement superposées (1 colonne complète). Quand tu valides une colonne, tu obtiens **5 points de gloire**. Déplace immédiatement ton marqueur de 5 cases sur l'échelle des points. Après la validation, **tu dois poser une tuile herbe sous la colonne validée**. Tu montres ainsi qu'un quartier a déjà été validé ici. Si une tuile herbe est déjà posée sous une colonne, tu ne peux plus valider un quartier avec cette colonne.

Tu peux valider un **grand quartier** si tu as construit 2 colonnes l'une à côté de l'autre, donc si précisément 2 x 3 tuiles construction (concordantes) sont posées l'une à côté de l'autre et l'une au-dessus de l'autre (1 colonne double complète). Si tu valides un grand quartier, tu obtiens **10 points de gloire**. Avance immédiatement ton marqueur de 10 cases sur l'échelle des points. Après la validation, **tu dois poser une tuile herbe sous les deux colonnes validées**. Tu montres ainsi qu'un quartier a déjà été validé ici. Si une tuile herbe est déjà posée sous une colonne, tu ne peux plus valider un autre quartier avec cette colonne.



décompte de la ville

Tu peux réaliser un **décompte de la ville** si tu as posé un paysage urbain complet. Celui-ci se compose au minimum de : 1 **tour d'angle gauche** complète, 1 **tour d'angle droite** complète et 1 **porte** entre ces deux tours d'angle. Entre les deux tours d'angle, on peut placer autant de tuiles construction qu'on veut (même des tours d'angle commencées, qui n'ont pas été terminées, ou d'autres portes). Ces tuiles (mur et tour) sont prises en compte dans la validation. **Important** : le rempart doit être continu et ininterrompu d'une tour d'angle à l'autre. La rangée des tours peut présenter des vides. Le ciel n'est pas pris en compte dans la validation.

Si tu réalises ton **décompte de la ville**, pose un dé (face sans importance) sur la case correspondante et prends une tuile « décompte de la ville ». tu reçois **2 points de gloire par tuile mur ou tour intégrée**.

Après le décompte de la ville, **tu dois poser la tuile herbe avec tes armoiries sous une colonne de ce paysage urbain** pour montrer que tu as réalisé ton décompte. Si une tuile herbe est déjà posée sous toutes les colonnes de ton paysage urbain, tu ne peux pas procéder à cette validation. Tu peux seulement réaliser un décompte de la ville une fois au cours de la partie. Tu peux donc seulement prendre une fois l'édit royal « décompte de la ville » du plateau de jeu.

→ Exemple : décompte de la ville (p. 35)

Symboles de statut



Le garde de la ville : chaque garde de la ville dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



L'étoile dorée : chaque étoile dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



Le drapeau rouge : chaque drapeau dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.



Le puissant griffon : chaque griffon dans ton étalage rapporte 1, 2 ou 3 points.

Notations spéciales



Beau panorama

Beau panorama : cet édit royal valide tous les symboles de statut d'une parcelle 2 fois 2 de ton étalage. Sont validées soit 2 tuiles mur et les 2 tuiles tour posées dessus OU 2 tuiles tour et les 2 tuiles ciel posées dessus. Chaque symbole de statut (garde de la ville, étoilée dorée, drapeau rouge et puissant griffon) dans cette grille de 2 fois 2 contribue à un beau panorama et rapporte donc 1 point de gloire.



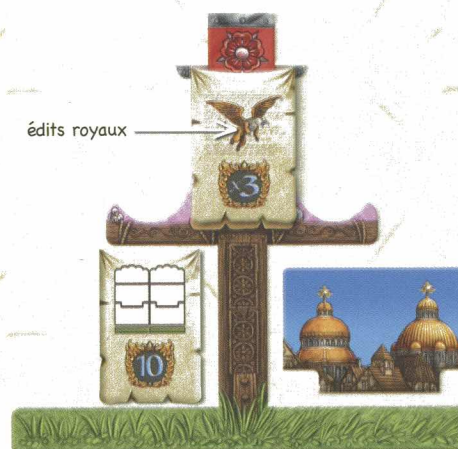
À ta libre appréciation

À ta libre appréciation : le roi te laisse décider toi-même du symbole de statut que tu souhaites valider. Choisis entre le garde de la ville OU le drapeau rouge OU l'étoile dorée. Chaque unité du symbole de statut choisi de ton étalage rapporte 3 points de gloire.

Quand tu valides les symboles de statut, tu dois d'abord compter toutes les unités de ce symbole de statut. Multiplie le total par le nombre de points de l'édit royal. Le résultat correspond aux points de gloire que tu obtiens. Avance ton marqueur du nombre de cases correspondant sur ton échelle de points.



Exemple : tu as choisi l'édit royal « Le puissant griffon (x 3) ». Pour le moment, tu as 5 puissants griffons dans ton étalage. Tu obtiens donc $3 \times 5 = 15$ points de gloire, que tu avances immédiatement sur l'échelle des points.



Quand tu auras validé les édits royaux, pose-les sur ton tableau. À la fin de la partie, le joueur ayant utilisé le moins d'édits royaux reçoit des points supplémentaires. À la fin de ton tour, remplis de nouveau les emplacements libres pour les édits royaux.

Important pour la validation :

Dans ton tour, tu peux seulement valider les tuiles construction déjà intégrées dans ton paysage urbain et qui n'ont pas été incendiées au moment de la validation. Les tuiles construction encore posées sur ton tableau ou les tuiles construction incendiées ne peuvent pas être comptées.

Tu peux choisir et valider tout type d'édits royaux plusieurs fois. Tu peux donc par exemple procéder à plusieurs validations avec les « Le puissant griffon ».

Exception : tu peux seulement prendre un décompte de la ville du plateau de jeu et le valider une fois.

Pour les validations **petit quartier**, **grand quartier** ou **décompte de la ville**, tu dois toujours avoir assez de place libre sous les colonnes correspondantes pour les tuiles herbe nécessaires. Sinon tu ne peux pas procéder à ces validations.

Tu peux aussi retirer des édits royaux de ton tableau sans les utiliser pour libérer ainsi de la place pour de nouvelles tuiles. Les tuiles inutilisées sont retirées de la partie.

3. Choisir et exécuter le pouvoir du personnage

Si tu ne peux ou ne veux pas prendre de tuiles construction ou d'édits royaux de la colonne correspondante du plateau de jeu, tu peux aussi choisir le pouvoir du personnage correspondant. Glisse ton dé sur le drapeau de ce personnage et exécute ensuite son pouvoir.

Personen in FEUVILLE



saltimbanque

Avec un 1, le **saltimbanque** veut un peu jouer avec vous : Prends le dé près du saltimbanque. Tu peux lancer le dé aussi souvent que tu veux. Tu peux aussi arrêter à tout moment. Mais tu ne dois en aucun cas dépasser un total de 10. Sinon tu pars bredouille et seuls les autres joueurs obtiennent des points. Mais si le total de tes lancers reste inférieur à 10, tu peux avancer ton marqueur du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points.

Les autres joueurs peuvent vibrer avec toi puisqu'ils reçoivent toujours la différence entre le nombre de tes points et 10.

Exemple : tu lances un 4, puis un 3 et tu arrêtes. Ton total est 7. Avance de 7 cases sur l'échelle des points. Les autres joueurs reçoivent la différence entre ton nombre de points et 10. Donc $10 - 7 = 3$. Ils avancent chacun de 3 cases.

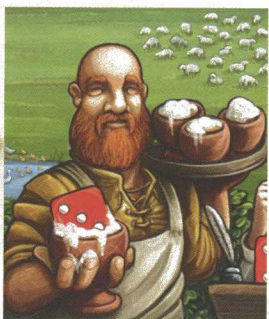
Si le total est exactement de 10, tu reçois 10 points et tous les autres restent bredouilles.

Mais si le total de tes lancers fait 11 ou plus, tu ne reçois rien et les autres joueurs reçoivent de nouveau la différence par rapport à 10.

Exemple : tu lances $4 + 4 + 5 = 13$ et tu ne reçois rien. Les autres reçoivent la différence par rapport à 10, donc $13 - 10 = 3$.



voleur



l'aubergiste



l'architecte

Avec un 2, le **voleur** fait le tour de Feuville : Il vole les bonnes tuiles des autres joueurs. Les tuiles mur, tour ou ciel non utilisées pour une construction ou les édits royaux ne lui résistent pas.

Si tu choisis le voleur, tu peux **prendre une tuile du tableau d'un autre joueur** (une tuile construction ou l'édit royal, pas des magiques de la fée) et l'utiliser tout de suite ou la poser sur ton tableau s'il y a de la place.

Si un autre joueur a posé un antivol sur une tuile, celle-ci est protégée contre le voleur. ➔ *tuiles fée*.

Avec un 3, l'**aubergiste** est de très bonne humeur et offre une tournée : Si tu utilises le pouvoir de l'aubergiste, c'est « **tuiles gratuites pour tous** ». Tu peux choisir le premier une des tuiles construction de l'étalage (mur, tour ou ciel). C'est ensuite au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun peut prendre une tuile construction (mur, tour ou ciel), mais doit l'utiliser sur le champ et ne peut pas la poser sur son

tableau. Les joueurs qui ne peuvent pas intégrer la tuile offerte immédiatement repartent malheureusement bredouilles. Et parce que tu as bien voulu offrir une tournée, à la fin du tour, tu peux encore choisir et prendre une autre tuile construction (mur, tour ou ciel). Tu peux soit utiliser tes tuiles construction **immédiatement**, soit les poser sur ton tableau. Si une rangée est vidée au cours de la tournée, vous devez immédiatement la remplir. La tournée continue seulement après.

Avec un 4, l'**architecte** entre en jeu : Elle aime avoir les coudées franches pour concevoir une ville aussi magnifique que possible. Si tu utilises le pouvoir de l'architecte, tu dois d'abord remplir la totalité de l'étalage des tuiles de construction (mur, tour et ciel). Tu peux ensuite **choisir n'importe quelle tuile construction du plateau de jeu**.



maire



magicien

Avec un 5, le **maire** entre en jeu : Le maire est en bons termes avec le roi et peut choisir les édits royaux. Si tu utilises le pouvoir du maire, **tu peux choisir n'importe quel édit royal de l'étalage** du plateau de jeu. Tu peux soit le valider, soit le poser d'abord sur ton tableau (s'il y a de la place ou si tu libères de la place). Les édits royaux sont ensuite de nouveau remplis (comme on sait).

Avec un 6, de puissants sortilèges sont à l'œuvre : Le **magicien** ne peut malheureusement pas te protéger contre les attaques du dragon Dragomir, mais il peut ressusciter les quartiers incendiés grâce à la magie. Si **tu choisis le pouvoir du magicien, tu peux retourner jusqu'à deux quartiers incendiés** (1 ou 2 colonnes incendiées) sur leur face active. Tu peux en outre prendre un pouvoir magique de la fée sur l'étalage et l'utiliser immédiatement ou le poser sur ton tableau. Si aucun quartier n'a été incendié chez toi, tu peux malgré tout prendre un pouvoir magique de la fée dans l'étalage. ➔ *pouvoirs magiques de la fée*.



Les puissants personnages de FEUVILLE



freundliche Fee

La gentille fée - petite mais influente

Quand tu as lancé les dés, tu peux aussi décider de demander l'aide de la gentille fée. Pour cela, pose **un dé** (face sans importance) sur la case correspondante de la fée et choisis un des **pouvoirs magiques de la fée** posés face visible dans l'étalage. Tu peux valider le pouvoir magique immédiatement (points de gloire) ou le poser sur ton tableau pour l'utiliser au moment opportun.

Posez les pouvoirs magiques de la fée utilisés face cachée à côté du plateau de jeu et mélangez-les à chaque fois avec ceux qui y sont posés face cachée. Dès qu'un pouvoir magique de la fée a été pris sur le plateau de jeu, complétez la case libre immédiatement.



kauziger Kobold

Le lutin facétieux - un maître de l'imitation

Quand tu as lancé les dés, tu peux utiliser ton résultat pour activer le lutin. Pour cela, pose les **deux dés** (face sans importance) sur les cases correspondant au lutin. Prends le lutin et pose-le sur le drapeau d'un des 6 personnages.

Le lutin prend immédiatement le rôle de ce personnage et l'imité à la perfection.

Tu peux ensuite soit choisir une tuile construction de cette colonne OU prendre l'édit royal de cette colonne OU utiliser le pouvoir de ce personnage. Après ton tour, tu dois reposer le lutin à sa place.

Les pouvoirs magiques de la fée



Points de gloire : Ce pouvoir magique **doit être validé immédiatement**. Si tu prends un de ces pouvoirs magiques de la fée dans l'étalage, avance immédiatement ton marqueur du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.



Grand choix : Tu peux utiliser ce pouvoir magique dès qu'une rangée de tuiles construction (mur, tour ou ciel) doit être remplie OU si un joueur (toi ou un autre joueur) utilise le pouvoir de l'architecte.

Dès qu'au moins une rangée est remplie, tu peux utiliser le pouvoir magique et prendre n'importe quelle tuile construction (mur, tour ou ciel). Si plusieurs joueurs jouent ce pouvoir magique, les pouvoirs sont exécutés dans l'ordre des joueurs. Le joueur dont c'est le tour, ou le plus proche de lui commence. Si un (ou plusieurs) joueur(s) joue(nt) ce pouvoir magique alors que le joueur dont c'est le tour utilise le pouvoir de l'architecte, le ou les pouvoirs magiques de la fée sont exécutés d'abord. L'architecte ne peut jouer qu'après et prendre une tuile construction.

Tu peux poser ton pouvoir magique (cachée) sur ton tableau jusqu'à son utilisation. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.



Antivol : Tu peux protéger **une tuile construction** (mur, tour ou ciel) contre le vol grâce à ce pouvoir magique. Pour cela, pose ce pouvoir magique face visible sur une tuile construction inutilisée

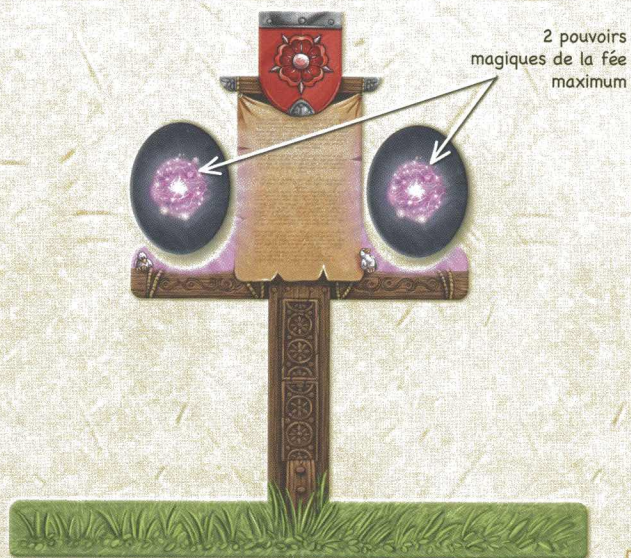
ou un édit royal de ton tableau. Tant que le pouvoir magique y est posé, cette tuile est protégée contre le vol par les autres joueurs. Dès que tu construis la tuile protégée ou valides l'édit royal, le pouvoir magique est retiré du jeu. Pendant la partie, tu ne peux pas déplacer le pouvoir magique d'une tuile de ton tableau à une autre.



Protection incendie : Tu peux protéger une fois ta ville contre le feu du dragon Dragomir. Dès qu'un joueur (toi ou un autre) lance un double et que tu n'es pas assez protégé contre le feu, tu peux te défausser du pouvoir magique. Pour cette fois, ta ville est protégée de Dragomir. Le dragon survole ta ville. Tu peux poser ce pouvoir magique (cachée) sur ton tableau jusqu'à son utilisation. Défausse-toi du pouvoir magique dès que tu l'as utilisé.

Si tu choisis un pouvoir magique de la fée pendant ton tour et que tu prends un pouvoir magique, tu dois immédiatement compléter l'étalage. Les pouvoirs magiques de la fée utilisés sont jetés et posés face cachée avec les autres pouvoirs magiques. Tous les pouvoirs magiques sont ensuite bien mélangés. Tu peux toujours utiliser seulement un dé pour la gentille fée. Utilise l'autre dé, comme décrit ci-dessus, et pose-le près du personnage correspondant où tu peux soit prendre des tuiles construction ou des édits royaux, soit utiliser le pouvoir de ce personnage.

Un tableau peut contenir **2 pouvoirs magiques de la fée** maximum. Si tu souhaites poser une **pouvoir magique de la fée** sur ton tableau et qu'il n'y a plus de place, tu peux te défausser d'une des pouvoirs magiques de la fée qui y sont posées et libérer ainsi de la place pour la nouvelle tuile. L'ancienne pouvoirs magiques de la fée est retirée de la partie.



Dragomir le dragon

Si un joueur lance un double, Dragomir le dragon se réveille dans sa grotte sur la montagne. Avec des grognements sauvages, il vole vers Feuville pour y réduire en cendres tout ce qui n'est pas assez protégé.

Quand les deux dés affichent le même nombre de points, un double a été lancé. Les résultats suivants sont donc un double : 1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 ou 6 6.

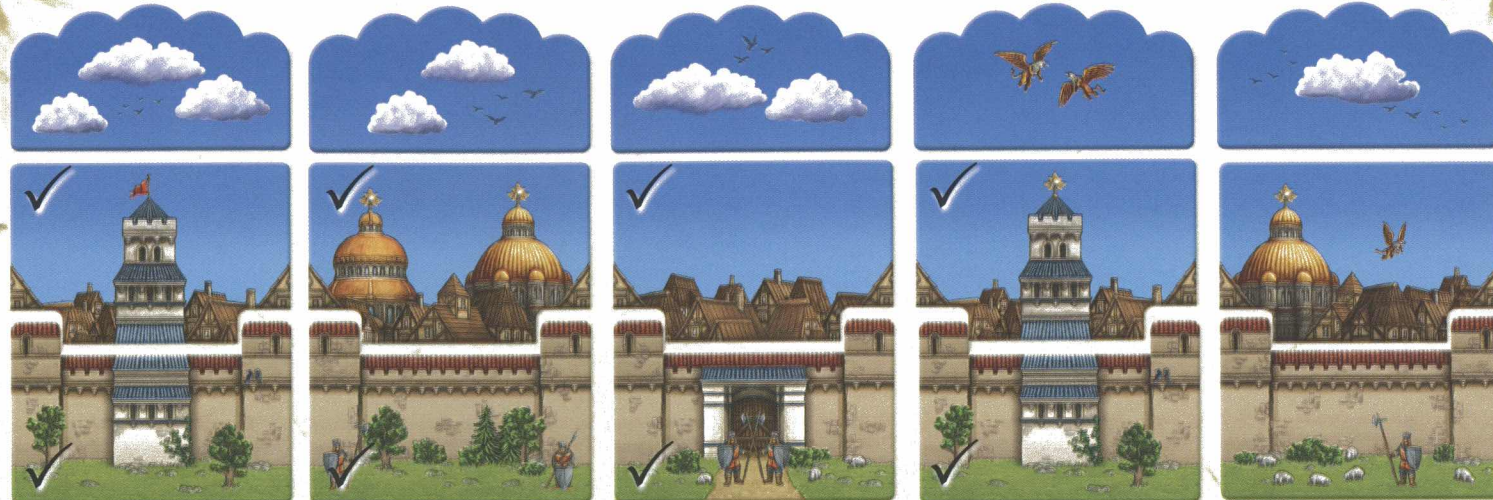
Si tu lances un double pendant ton tour, tu dois poser les deux dés sur les cases du dragon. Désormais, tous les joueurs sont concernés par l'attaque incendiaire de Dragomir.

Tous les joueurs comptent le nombre de colonnes de leur paysage urbain. Puis, chaque joueur compte le nombre de nuages qui se trouvent au-dessus de la ville dans leur étalage.

Idéalement, le nombre de nuages est égal ou même supérieur au nombre de colonnes. Dans ce cas, l'incendie n'a aucune prise sur ta ville. Les puissants nuages de pluie évitent tous les incendies, il pleut et ta ville reste intacte.

Mais si ton étalage comporte moins de nuages que de colonnes, ta ville n'est pas assez protégée et certaines parties brûlent. Les colonnes sont détruites jusqu'à ce que le nombre de nuages de ton étalage corresponde au nombre de colonnes. Les colonnes en excédent doivent être retournées sur le verso (le côté incendié). Ceci est valable pour les colonnes complètes (mur, tour, ciel) ou pour les colonnes inachevées ne comportant pas encore 3 tuiles. Tu décides toi-même des colonnes qui brûlent.

Si tu as lancé un double, tu peux relancer le dé et jouer un coup normal.



Exemple A : Un étalage comportant assez de nuages. La ville est protégée. Rien ne sera détruit par le feu lors de l'attaque du dragon.
(Exemple décompte de la ville : 8 tuiles ✓ x 2 points = 16 points de gloire)



Exemple B : Un étalage avec trop peu de nuages. 2 colonnes sont complètement détruites par le feu. Le joueur décide lui-même des colonnes qui brûlent.

Que se passe-t-il quand ça brûle ?

Les **tuiles départ** sont les parties les plus anciennes de ta ville. Elles sont composées de rocher massif et ne brûlent jamais. Au début de la partie, quand tu as encore peu de tuiles ciel, cela peut être un gros avantage.

Astuce : tu peux protéger ta ville en intégrant toujours assez de nuages et si l'étalage ne comporte jamais plus de colonnes que de nuages. Tu peux aussi recourir au pouvoir magique de la gentille fée pour te **protéger contre l'incendie**. Celui-ci te protège une fois du dragon Dragomir.

Les colonnes avec des nuages ne peuvent pas brûler.

Les tuiles construction retournées (donc en cendres) sont des ruines. **On ne peut pas construire sur des ruines**. Avant de continuer à construire, tu dois d'abord de nouveau retourner les tuiles mur et tour sur leur côté non incendié.

Les tuiles construction retournées (donc incendiées) sont des **ruines** et **ne peuvent donc pas être validées**. Avant de déclencher la validation d'un édit royal pour ces parties de ta ville, tu dois retourner les tuiles correspondantes sur leur côté non incendié.

Tu peux à tout moment continuer à construire dans les parties non incendiées de ta ville. Tu peux aussi à tout moment valider des édits royaux. Cependant, les tuiles incendiées ne comptent pas.

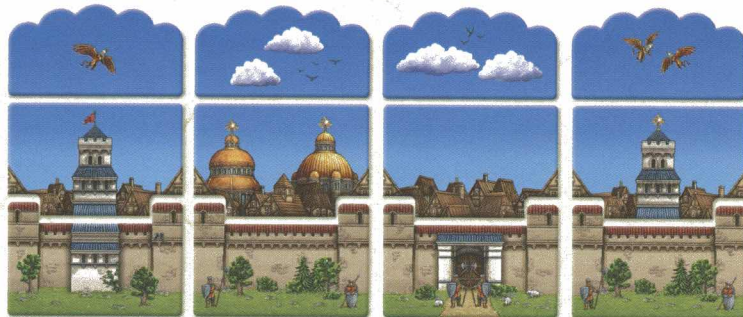
Comment retourner de nouveau les colonnes retournées (donc incendiées) ?

Lance un 6, choisis l'**action du magicien** et retourne jusqu'à 2 colonnes incendiées sur leur face avant non incendiée (et tu peux même encore prendre un pouvoir magique de la fée).

Utilise les deux dés pour **le lutin facétieux**. Avec lui, tu imites le magicien et grâce à son pouvoir, tu retournes 2 colonnes incendiées sur leur face avant (et tu peux encore prendre un pouvoir magique de la fée).

Ajoute une tuile ciel avec des nuages à un emplacement qui convient (non incendié) de ta ville. Dès qu'en intégrant des tuiles ciel, tu as plus de nuages que de colonnes, tu peux retourner le nombre de colonnes correspondant jusqu'à ce que le nombre de nuages corresponde de nouveau au nombre de colonnes non incendiées.

Astuce : sur certaines tuiles ciel, plusieurs nuages sont représentés. Tu peux donc souvent protéger plus d'une colonne avec une seule tuile ciel.



Le joueur A possède assez de nuages pour protéger sa ville.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand vous ne pouvez plus remplir les édits royaux sur le plateau de jeu. Le tour est encore joué complètement afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Si le joueur qui a commencé ne peut plus retourner et remplir d'édit royal, la partie prend fin immédiatement.

À la fin de la partie, comptez les **édits royaux que vous avez utilisés**. Le joueur ayant utilisé le moins d'édits royaux obtient par la grâce du roi 7 points supplémentaires, qu'il marque sur son échelle des points. Les tuiles construction non utilisés et les édits royaux non validés du tableau ne rapportent pas de point.

Le joueur avec la majorité de points de gloire gagne la partie et devient citoyen d'honneur de la ville de Feuville.

Auteur : Udo Peise

Illustration: Dennis Lohausen

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH!

www.hutter-trade.com

Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.