

BELFORT

Règles et Paperasserie :

**Un guide gnome pour
les méthodes & les pratiques
de la construction Royale**



Propriété de la guilde des juristes des règles de Belfort

Cher maître architecte,

Le département des Excuses Officielles et de la Livraison des Mauvaises Nouvelles tient à vous présenter officiellement ses excuses. Vous voyez qu'il y a eu une légère erreur d'écriture. Au lieu de recruter un superviseur pour surveiller la construction de Belfort, le nouveau château glorieux de notre Royaume à la frontière sauvage avec le pays Troll, nous en avons en quelque sorte recruté plusieurs pour faire le travail en même temps. Cela signifie qu'il y aura d'autres maîtres architectes pour farfouiller, construire les mêmes choses que vous, vous concurrencer pour les bois, pierre, métal et or précieux, recruter de meilleurs nains, elfes et gnomes à votre place, se mettre dans les petits papiers du Roi quand vous ne regardez pas et en général vous gêner autant que possible.

Comme ce serait bien si vous pouviez tous être amis, mais vous ne pouvez pas vous permettre de laisser vos concurrents construire sans vous ou recruter sans vous. Après tout (et voici la partie Livraison des Mauvaises Nouvelles de ce travail), il n'y a qu'une seule clé de la ville, nous ne pouvons simplement pas hacher la chose et la diviser. Ainsi, dans sa grande sagesse, le Roi a décidé que, quand la saison de construction se termine avec les premières neiges, il l'accordera à celui qui aura fait preuve lui-même d'être vraiment digne de cet honneur. Acceptez s'il vous plaît ces Excuses Officielles pour ce revirement soudain et n'oubliez pas que le contrat que vous avez signé est légalement (et comme par magie) contraignant. Bonne chance, maître architecte !

Officiellement vôtre,

Rudwig P. Hornswimmons
Sous-ministre adjoint au Sous-ministre adjoint
Département des EO & LMN



TABLE DES MATIERES

1	VUE D'ENSEMBLE DU JEU
2	ICONES
2	COMPOSANTS
5	PREPARATION DE LA PARTIE
7	ORDRE DE JEU
7	1. CALENDRIER
7	2. PLACEMENT
9	3. COLLECTE
11	4. ACTIONS
13	5. DECOMPTE
14	FIN DE LA PARTIE
14	ANNEXE : PARTIE A 2 JOUEURS
15	ANNEXE : PROPRIETES
17	ANNEXE : GUILDES

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

2-5 joueurs – 90-120 minutes - âge 13+

Dans Belfort, chaque joueur recrutent dans son équipe de fidèles **elfes** et **nains** pour effectuer diverses tâches. Au premier rang de ces tâches se situe la collecte de l'argent et des matières premières nécessaires à la construction des bâtiments dans les cinq quartiers qui composent la ville. Chaque propriété arrive avec des capacités uniques qui peuvent aider son propriétaire sur le chemin du succès. Des **gnomes** peuvent être recrutés pour occuper plusieurs de ces bâtiments, permettant un accès aux capacités bonus. Utiliser les cinq puissantes **guildes** de la ville pourrait également jouer un grand rôle dans la victoire.

L'influence d'un joueur dans chaque quartier augmente avec chaque nouveau bâtiment qu'il construit. Chaque joueur devra décider non seulement quel **type** de bâtiment il construit, mais également à **quel moment** il sera le plus efficace et **où** il doit être construit.

Des points (PV) sont attribués trois fois pendant la partie, basés sur l'influence de chaque joueur dans chacun des cinq quartiers et parmi les elfes, les nains et les gnomes. A la fin des sept manches, le joueur qui a gagné le plus de PV gagnera !

ICONES

Tout au long de la partie, vous trouverez quelques icônes d'utilisation courante

 OU 	BOIS		PUB		MARCHE
 OU 	PIERRE		JARDIN		CORPS DE GARDE
 OU 	METAL		TOUR		BIBLIOTHEQUE
	BOIS OU PIERRE		AUBERGE		DONJON
	OR		FORGE		MUR
			BANQUE		GUILDE

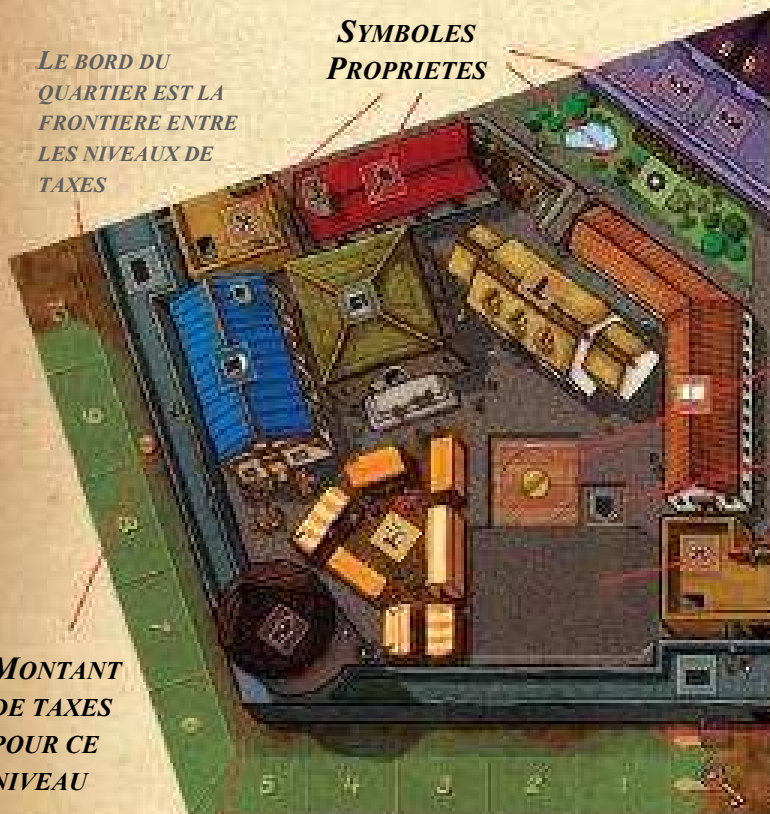
COMPOSANTS

5 QUARTIERS POUR LE PLATEAU DE JEU

Mettez les bout-à-bout pour former une belle image montrant le château de Belfort une fois qu'il sera construit. Chaque quartier a un certain nombre de fonctionnalités que vous aurez besoin de connaître au cours de la partie. A part quelques détails mineurs, chaque quartier est fondamentalement identique dans sa disposition. Vous devriez être en mesure de trouver les informations assez facilement.

SYMBOLES PROPRIETES

LE BORD DU QUARTIER EST LA FRONTIERE ENTRE LES NIVEAUX DE TAXES



MONTANT DE TAXES POUR CE NIVEAU

FRONTIERE ENTRE LES NIVEAUX DE TAXES

CLE DE LA VILLE

Destinée à être donnée au vainqueur de la partie au milieu des félicitations réticentes et des insinuations voilées de tricherie.



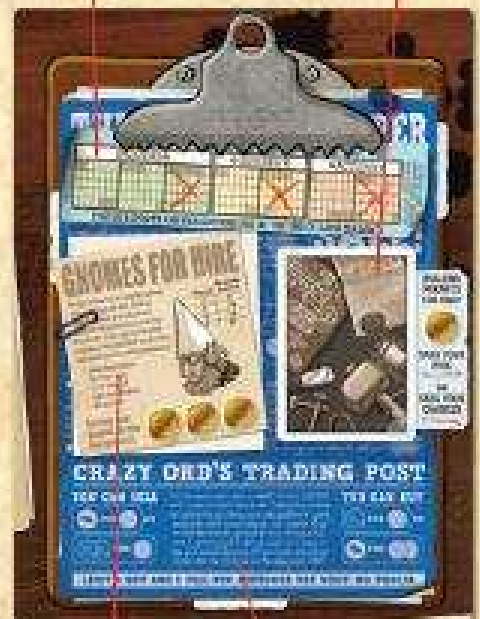
PLATEAU CALENDRIER

Ce plateau pratique va indiquer la saison, vous rappeler les prix du comptoir et servir de réserve pour les gnomes et les cartes propriété.

PLATE-FORME DU TRAVAILLEUR DE LA GUILDE
SYMBOLE GUILDE
EMPLACEMENT GUILDE

CALENDRIER

PIOCHE DES CARTES PROPRIETE



NIVEAUX DE TAXES
PISTE DE SCORE

RESERVE DE GNOMES

PRIX DU COMPTOIR

COMPOSANTS

PLATEAU COLLECTE

Utilisé pour organiser la réserve des ressources. Vous enverrez également des travailleurs ici pour collecter des ressources et effectuer d'autres actions.

ZONES RESSOURCES



BUREAU DU RECRUTEUR

CAMP DU ROI

REVENUS ET TAXES

50 CARTES PROPRIETE

Ces cartes représentent les dix types de propriétés que vous pouvez construire pendant la partie. Il y a une description détaillée de chaque carte dans l'annexe propriétés.



EXEMPLES DE RECTO



VERSO

NOM DE LA PROPRIETE

PIECE DE REVENU

SYMBOLE DE LA PROPRIETE

COÛT DE CONSTRUCTION

PLATEFORME TRAVAILLEUR ET ACTION

Ces plateformes sont disponibles dès que vous construisez le bâtiment.

SERRURE GNOME ET ACTION

Ces actions / plateformes sont disponibles une fois que vous avez assigné un gnome au bâtiment



5 ECUSSENS ORDRE DU TOUR

Votre écusson vous indique votre place dans l'ordre du tour.



Chaque écusson est gris au verso.

1 MARQUEUR CALENDRIER

Indique le mois en cours.



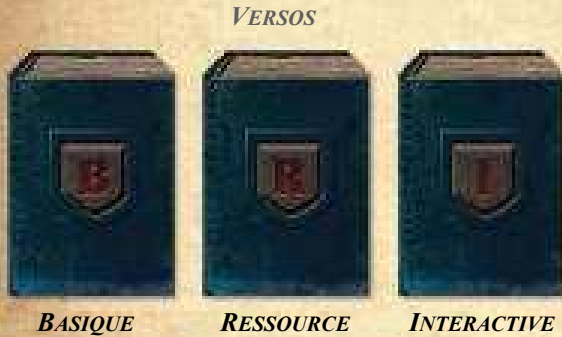
5 PLATEAUX INDIVIDUELS

Utilisez votre plateau individuel pour organiser vos travailleurs et vos ressources. Le plateau individuel dispose également de rappels concernant la séquence de jeu, les décomptes et les prix des propriétés.

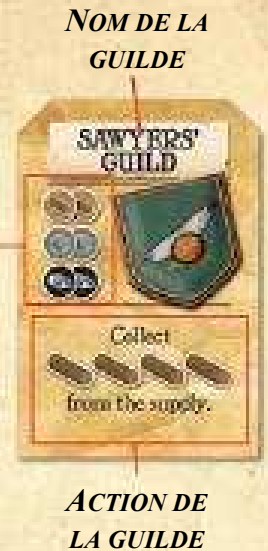


12 TUILES GUILDE

Chaque partie mettra en œuvre 5 guildes au hasard dans Belfort. Pendant la partie, vous pouvez envoyer des travailleurs aux guildes pour utiliser des pouvoirs puissants. Il y a une description détaillée de chaque guilde dans l'**annexe guildes**. Vous pouvez même payer des ressources pour "construire" les guildes et gagner un revenu grâce à elles. Il existe trois catégories différentes de guildes (reconnaisables par la lettre au verso): **Basique, ressource et interactive**. Ces catégories vous aideront à déterminer quelles guildes utiliser dans votre partie.



COUT DE
CONSTRUCTION



RESSOURCES

Vous avez besoin de ressources pour faire bouger les choses dans la partie. **Bois, pierre, métal et or**. Vous les collecterez et les dépenserez toutes pour accomplir à peu près tout.

30 BUCHES
DE BOIS



30 BLOCS
DE PIERRE



20 BRIQUES
DE METAL



46 PIECES
D'OR



6 JETONS MULTIPLICATEURS



Les ressources **ne** sont **pas** censées être limitée par le nombre de pièces fournies. Si jamais une ressource vient à manquer, un joueur peut utiliser les **jetons multiplicateurs** inclus pour faire de la monnaie et en remettre quelques-uns dans la réserve. Par exemple, si vous êtes à court de pierre, un joueur avec beaucoup de pierres peut rendre 5 pierres à la réserve puis prendre 1 pierre sur un jeton multiplicateur x5.



TRAVAILLEURS

Les ressources ne se collectent pas elles-mêmes. Entre les nains et les elfes, vous serez en mesure de récupérer les quatre ressources dont vous avez besoin. N'oubliez pas les gnomes... Ils occupent vos bâtiments et vous permettent d'accéder aux actions verrouillées. Recruter beaucoup de travailleurs est également une des façons de gagner des PV pendant la partie.

35 NAINS

7 pour chaque couleur de joueur. 5 nains par joueur ont un maître nain au verso.

35 ELFES

7 pour chaque couleur de joueur. 5 elfes par joueur ont un maître elfe au verso.

22 GNOMES



60 MARQUEURS PROPRIETE

12 par joueur. Utilisez-les pour indiquer que vous avez construit des emplacements spécifiques à Belfort. Dominer les quartiers avec vos propres bâtiments est un moyen de gagner des gros PV.

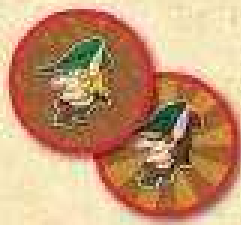


NAIN



MAITRE NAIN

ELFE



MAITRE ELFE

La première fois que vous jouez, vous devrez appliquer les autocollants à vos marqueurs travailleurs. Appliquer d'abord les autocollants nain, elfe et gnome. Puis retournez 5 nains et 5 elfes de chaque couleur et appliquez un autocollant maître nain ou maître elfe sur chacun d'entre eux.

Les joueurs ne devraient pas manquer de marqueurs propriété lors d'une partie, mais dans le cas très rare où ça arriverait, utiliser quelque chose d'autre comme marqueur de substitution.

5 MARQUEURS DE SCORE

1 par joueur. Il vous permet de suivre votre score sur la piste de score.



PREPARATION DE LA PARTIE

A Plateau de jeu : Placer les cinq quartiers ensemble pour créer un plateau de jeu pentagonal représentant le château entouré d'une piste de score. (Assurez-vous que les quartiers sont dans le bon ordre en suivant les numéros sur la piste de score).

- **Guildes :** Choisissez 5 guildes (voir ci-dessous) et placez les 5 tuiles guildes sélectionnées face visible sur le plateau de jeu dans les emplacements des guildes. Peu importe quelle guildes va dans quel quartier. Remettez les tuiles guildes inutilisées dans la boîte, elles ne seront pas nécessaires.

~ **Partie débutants :** Choisir au hasard 3 guildes ressources et 2 guildes basiques.

~ **Partie normale :** Choisir au hasard 1 guildes ressources, 2 guildes basiques et 2 guildes interactives.

~ **Partie avancée :** Soit choisir toutes les guildes au hasard soit les joueurs s'entendent sur les guildes avec lesquelles ils veulent jouer.

B Plateau collecte : Placer le plateau collecte près du plateau de jeu. Créez des réserves pour les quatre ressources (bois, pierre, métal, or) à côté des domaines de ressources correspondantes du plateau collecte.

C Matériel des joueurs : Chaque joueur choisir une couleur et prend le matériel de sa couleur. Remettez les couleurs non utilisées dans la boîte. Chaque joueur reçoit :

- **1 Plateau individuel**

- **7 nains et 7 elfes :** Chaque joueur garde 3 elfes et 3 nains de sa couleur et les place à proximité de son plateau individuel le côté maître caché. Les elfes et les nains restants de tous les joueurs sont rassemblés dans une réserve de travailleurs près du plateau de jeu. (Idéalement où personne ne les confonde avec les elfes et les nains "en jeu".)
- **12 Marqueurs propriété :** Conservez-les à proximité de votre plateau individuel comme indiqué.
- **1 Marqueur de score :** En pile à côté du début de la piste de score sur le plateau de jeu.

De plus, chaque joueur prend :

- **Ressources de départ :** Chaque joueur prend 1 bois, 1 pierre, 1 métal et 5 ors. (Le plateau individuel rappelle ces valeurs). Les ressources sont conservées à proximité de votre plateau individuel comme indiqué.
- **Main de départ :** Mélangez le paquet de cartes propriété. Chaque joueur reçoit une main de 5 cartes propriété depuis le paquet. (Chaque joueur garde sa main cachée en permanence.) Chaque joueur regarde ses cartes, en choisit 3 qu'il garde et défausse les 2 autres dans une défausse commune face visible.
- **Écussons ordre du tour :** Prenez autant d'écussons que de joueurs dans la partie. Remettez les écussons inutilisés dans la boîte. (Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, conservez les écussons 1-3 et remettez les écussons 4 et 5 dans la boîte.) Distribuez un écusson au hasard à chaque joueur. Chaque joueur garde son écusson face visible sur plateau individuel comme indiqué.

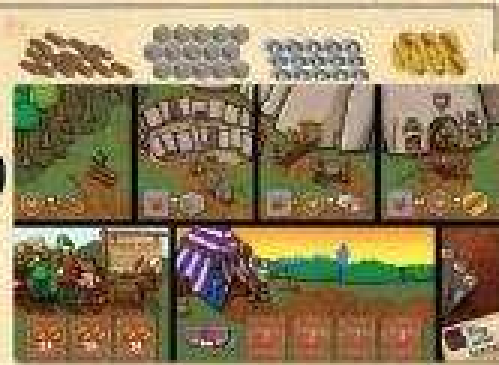
D Plateau calendrier : Placez le plateau calendrier à côté du plateau de jeu et préparez les éléments suivants :

- **Gnomes :** Prenez 9/14/18/22 gnomes à 2/3/4/5 joueurs et placez-les sur la zone "Gnomes à recruter". (Il existe un tableau qui rappelle combien sont nécessaires.) Remettez les gnomes inutilisés dans la boîte, ils ne serviront pas dans cette partie.
- **Marqueur calendrier :** Placez-le à côté du premier mois du printemps comme indiqué.
- **Cartes propriété :** Placez le paquet de cartes propriété sur le plateau calendrier comme indiqué pour créer une pioche. Piochez 3 cartes du paquet et placez-les face visible à côté du plateau calendrier comme indiqué pour former une pioche face visible.

*Remarque : Dans une partie à 2 joueurs, il y a quelques différences de préparation et de règles. Consulter l'annexe **partie à 2 joueurs** pour les détails.*

N'hésitez pas à organiser les différents plateaux afin que la disposition soit pertinente en fonction de votre espace sur la table.

RESERVES DE RESSOURCES



A

B

GUILDES



MARQUEUR CALENDRIER

PIOCHE



GNOMES

PILE DE MARQUEURS DE SCORE



RESERVE DE TRAVAILLEURS



DEFAUSSE

D

PIOCHE FACE VISIBLE

ZONE DE JEU PRINCIPALE

DEVANT CHAQUE JOUEUR

ECUSSON ORDRE DU TOUR

MARQUEUR DE SCORE

ELFES ET NAINS : GARDEZ 3 DE CHAQUE TYPE, METTEZ LE RESTE DANS LA RESERVE

MAIN DE DEPART : PIOCHEZ 5, GARDEZ 3, DEFAUSSEZ 2



C



MARQUEURS PROPRIETE

RESSOURCES DE DEPART

Tout au long de la partie, vous devez toujours garder vos marqueurs elfe et nain avec le côté "normal" vers le haut. Vous ne pouvez retourner un elfe ou un nain sur son côté maître côté que quand il a été légitimement mis à niveau pendant la partie.



COTE NORMAL

COTE MAITRE

SEQUENCE DE JEU

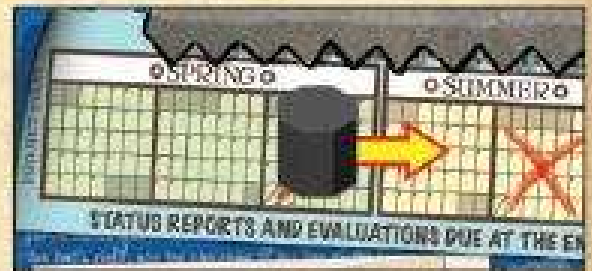
Chaque partie de Belfort dure 7 manches (représentées par les mois du calendrier).
Chaque manche se compose des 5 phases suivantes :

1. **CALENDRIER** *Le calendrier est mis à jour.*
2. **PLACEMENT** *Les joueurs jouent des tours pour affecter leurs travailleurs à diverses tâches.*
3. **COLLECTE** *Les joueurs récupèrent des ressources et d'autres éléments.*
4. **ACTIONS** *Les joueurs effectuent des actions en utilisant leurs ressources et leurs travailleurs affectés.*
5. **DECOMPTE** *Dans certaines manches seulement, les joueurs calculent leurs scores.*

1. CALENDRIER

Déplacer le marqueur calendrier vers le mois suivant sur le calendrier.
(S'il s'agit de la première manche de la partie, déplacez-le vers le premier mois du printemps.) Puis passer à la phase **Placement**.

Exemple : La quatrième manche de la partie commence. Le marqueur calendrier est déplacé du dernier mois du printemps vers le premier mois de l'été.



2. PLACEMENT

Chaque joueur place ses travailleurs (*elfes et nains*) sur les **plateformes** dans les différents domaines du plateau collecte, les guildes ou ses propres cartes propriétés construites afin d'avoir un effet bénéfique. Chaque travailleur qui n'est pas placé sur les plateformes ira dans les zones ressources.

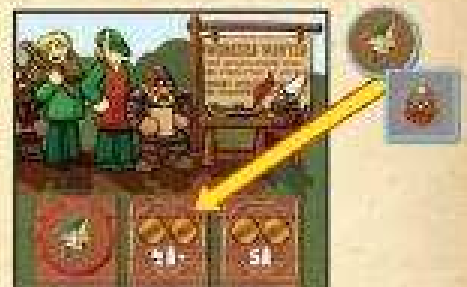


Un à la fois, en commençant par le joueur qui a l'écusson ordre du tour n° 1 et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur place un travailleur ou **passé**. (Une fois qu'un joueur passe, il distribue immédiatement tous ses travailleurs restants dans les zones ressources et a terminé cette phase, voir **Passe & Zones ressources** pour les détails.) Le 1^{er} joueur place un travailleur sur une plateforme de son choix puis le 2^{ème} joueur place un travailleur et ainsi de suite. Continuer dans l'ordre du tour en plaçant des travailleurs de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait passé. Aucun travailleur ne peut jamais être placé sur une plateforme déjà occupée.

Une plateforme peut être trouvée dans les zones suivantes :

BUREAU DU RECRUTEUR (pour recruter de nouveaux elfes et de nouveaux nains pendant la phase Collecte)

- Le nombre de plateformes disponibles au bureau du recruteur dépend du nombre de joueurs dans la partie. Il y a 1/2/3 plateformes disponibles au bureau du recruteur dans une partie à 2-3/4/5 joueurs. Ces limites sont indiquées sur les plateformes comme rappel.
- Un joueur doit payer une redevance de 2 or à la réserve lors du placement d'un travailleur au bureau du recruteur.
- Un **elfe** placé au bureau du recruteur recrutera un autre **elfe** au cours de la phase Collecte alors qu'un **nain** placé là recrutera un autre **nain**.

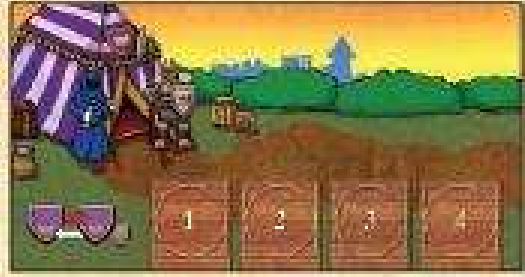


Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, Rouge a déjà placé un elfe sur la première plateforme. Bleu pourrait placer un travailleur (elfe ou nain) sur la deuxième plateforme en payant 2 or. Ce serait la limite pour cette manche car la plateforme finale est réservée aux parties à 5 joueurs.

CAMP DU ROI (pour réclamer un meilleur écusson d'ordre du tour pendant la phase Collecte)

- Chaque joueur peut placer un travailleur dans la plus petite plateforme inoccupée au camp du Roi.
- Chaque joueur ne peut placer qu'un travailleur au camp du Roi par manche.

Exemple : Personne n'a encore joué de travailleur au camp du Roi. Le premier joueur à le faire occupera la plateforme marquée "1" et sera le premier à agir lorsque le camp du Roi sera résolu.



GUILDES (pour exécuter l'action de cette guilde pendant la phase Actions)

- En fonction de qui (s'il y a quelqu'un) possède une guilde, il y a une taxe de 1 or pour placer un travailleur là (plus sur la possession des guildes plus tard).
 - ~ Si **personne** n'en est propriétaire, la taxe est payée à la **réserve**.
 - ~ Si le **joueur qui se place** en est propriétaire, il n'y a **pas de taxe**.
 - ~ Si un **joueur différent** en est propriétaire, la taxe est payée au **propriétaire**.



Exemple : La guilde des mineurs n'appartient à personne. Un joueur peut placer un travailleur sur sa plateforme en payant la taxe de 1 or à la réserve.

CARTES PROPRIETE (pour exécuter l'action de cette plateforme pendant la phase Actions)

- Chaque joueur ne peut placer un travailleur que sur une plateforme de ses propres cartes propriété **construite** (pas sur les cartes toujours dans sa main).
- Quelques plateformes montrent une taxe d'or. La taxe est payée à la réserve.
- Certaines plateformes sont protégées par une serrure gnome. Une telle plateforme n'est disponible pour y placer un travailleur que si un gnome a été placé pour la déverrouiller.



Exemple : Ce joueur a construit une forge et une auberge précédemment. Il pourrait maintenant placer un travailleur sur la plateforme de la forge mais il ne peut pas en placer un sur la plateforme de l'auberge (qui montre une taxe de 1 or) car il ne l'a pas encore déverrouillé avec un gnome.

PASSE & ZONES RESSOURCES

Quand un joueur passe, il doit placer ses elfes et nains restants (s'il y en a) dans les **zones ressources** du plateau collecte. Chacune des quatre zones a besoin de travailleurs spécifiques pour collecter une seule ressource. Chaque joueur peut distribuer ses travailleurs comme il le souhaite et il n'y a aucune limite au nombre de travailleurs qu'on peut placer dans n'importe quelle zone. Les travailleurs dans les zones ressources **ne collectent pas** leurs ressources avant la phase **Collecte**.



1 elfe placé dans la forêt collectera 1 bois.

1 nain placé dans la carrière collectera 1 pierre.

1 paire elfe + nain placée dans la mine collectera 1 métal.

1 elfe ou 1 nain placé dans la mine d'or collectera 1 or.



Exemple : Violet est le dernier à passer et il lui reste un elfe et un nain. Il pourrait les placer d'un grand nombre de façons mais décide de les grouper et les envoyer à la mine où ils seront en mesure de collecter 1 métal.

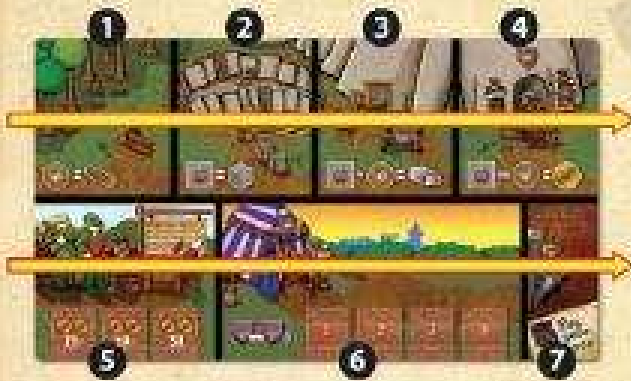
MAÎTRES AU TRAVAIL
Les maîtres travailleurs sont très habiles pour collecter dans les zones ressources... Voir la phase Collecte pour plus de détails.



Quand chaque joueur a passé et distribué ses travailleurs restants dans les zones ressources, passez à la phase **Collecte**.

3. COLLECTE

Les joueurs collectent maintenant les ressources, les travailleurs, les écussons ordre du tour et les revenus qui leur sont dus. Le plateau collecte est résolu une zone à la fois de gauche à droite, d'abord la rangée du haut, puis celle du bas. Quand une zone est résolue, chaque travailleur y est récupéré par son propriétaire respectif.



MAITRES TRAVAILLEURS EXPLIQUES

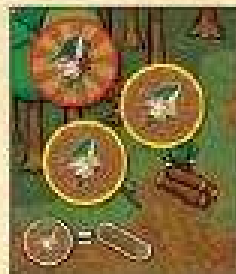
Les zones ressources (forêt, carrière, mine, mine d'or) sont les endroits où vos maîtres elfes et maîtres nains vont briller. Chaque maître est compté comme 2 travailleurs normaux de son type (elfe ou nain) uniquement pour la collecte. Donc un maître nain dans la carrière collecterait 2 pierres alors qu'un nain normal ne collecterait que 1 pierre.

Même s'ils sont supérieurs pour la collecte, vos maîtres travailleurs ne comptent que pour 1 travailleur lors de la détermination du vainqueur du bonus dans chaque zone ressources (plus de détail sur les bonus ci-dessous).



1 ZONE RESSOURCE : FORET

Pour chaque **elfe** qu'un joueur a placé dans la forêt, ce joueur collecte 1 bois. Le joueur avec le **plus** d'elfes dans la forêt collecte 1 bois bonus. (En cas d'égalité pour le "plus d'elfes", personne ne collecte le bois bonus.)



Exemple : Rouge collecte 2 bois avec son maître elfe. Jaune collecte 2 bois avec ses deux elfes (1 bois chacun). Jaune collecte également 1 bois bonus pour avoir le plus d'elfes dans la forêt.

(N'oubliez pas, le maître ne compte que comme 1 elfe pour le gain du bonus.) Chacun des joueurs récupère ses elfes.

2 ZONE RESSOURCE : CARRIERE

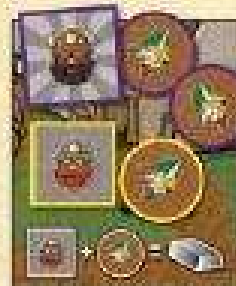
Pour chaque **nain** qu'un joueur a placé dans la carrière, ce joueur collecte 1 pierre. Le joueur avec le **plus** de nains dans la carrière collecte 1 pierre bonus. (En cas d'égalité pour le "plus de nains", personne ne collecte la pierre bonus.)



Exemple : Bleu et rouge ayant chacun 1 nain collectent 1 pierre chacun. Comme ils sont à égalité pour le "plus de nains", personne n'obtient la pierre bonus pour cette manche. Chacun des joueurs récupère son nain.

3 ZONE RESSOURCE : MINE

Pour chaque **paire elfe + nain** qu'un joueur a placée dans la mine, ce joueur collecte 1 métal. Le joueur avec le **plus** de travailleurs dans la mine collecte 1 métal bonus. (En cas d'égalité pour le "plus de travailleurs", personne ne collecte le métal bonus.)



Exemple : Jaune collecte 1 métal avec sa paire elfe + nain. Violet collecte 2 métaux. (N'oubliez pas, son maître nain est compté comme deux nains pour la collecte, il peut donc l'appairer avec ses deux elfes pour former efficacement deux paires elfe + nain.) Violet collecte également le métal bonus pour avoir le plus de travailleurs dans la mine. Chacun des joueurs récupère ses travailleurs.

4 ZONE RESSOURCE : MINE D'OR

Pour chaque **travailleur** qu'un joueur a placé dans la mine d'or, ce joueur collecte 1 or. Le joueur avec le **plus** de travailleurs dans la mine d'or collecte 1 or bonus. (En cas d'égalité pour le "plus de travailleurs", personne ne collecte l'or bonus.)



Exemple : Bleu collecte 2 ors avec ses deux travailleurs. Rouge collecte 4 ors avec ses deux maître elfes (2 or chacun). Comme il ya égalité pour le "plus de travailleurs", personne ne n'obtient l'or bonus pour cette manche. Chacun des joueurs récupère ses travailleurs.

5 BUREAU DU RECRUTEUR

Pour chaque travailleur placé au bureau du recruteur, le joueur propriétaire récupère son travailleur et collecte un de ses propres travailleurs **du même type** (elfe ou nain) de la réserve des travailleurs. Ce nouveau travailleur peut être utilisé pour le reste de la partie.

- S'il ne reste aucun travailleur du type adéquat à collecter dans la réserve, l'action est perdue et le joueur récupère simplement le travailleur placé.



Exemple : Rouge a un elfe au bureau du recruteur qu'il récupère et il collecte 1 nouvel elfe de la réserve. Bleu a un nain au bureau du recruteur qu'il récupère et il collecte 1 nouveau nain de la réserve.

6 CAMP DU ROI

Dans l'ordre de placement (de gauche à droite), chaque joueur avec un travailleur au camp du Roi peut échanger son écusson ordre du tour avec un autre joueur et récupérer son travailleur.



- Chaque écusson ne peut être **pris qu'une fois par manche**. Quand un joueur a joué son tour au camp du Roi, il retourne son écusson ordre du tour face cachée (côté gris visible) pour indiquer qu'il ne peut pas être pris par quelqu'un d'autre cette manche-ci.
- Quand **chaque** joueur a joué son tour au camp du Roi, chaque écusson ordre du tour est (re)positionné du côté coloré.

Exemple : Les joueurs détiennent actuellement ces écussons :



Jaune est premier au camp du Roi. Il permute son écusson 4 contre l'écusson 1 de Rouge et retourne son nouvel écusson.

Maintenant les joueurs détiennent ces écussons :



Rouge l'avait vu venir pendant la phase Placement et a fait en sorte d'être le prochain au camp du Roi. Il ne peut pas reprendre l'écusson 1 car il a déjà été pris pendant cette manche. A la place, il remplace son écusson 4 par l'écusson 2 de Violet et retourne son nouvel écusson.

Les joueurs finissent avec ces écussons :



Maintenant que chaque joueur avec un travailleur au camp du Roi a joué son tour, chaque écusson est (re)positionné face visible.

7 REVENUS ET TAXES



Tout d'abord chaque joueur collecte 1 or de la réserve pour chacune de ses cartes de propriété **construite** montrant une pièce.

Puis chaque joueur paie des taxes en fonction du positionnement de son marqueur de score sur la piste de score. (Chaque case sur la piste de score correspond à un niveau de taxes spécifique). Pour chaque or qu'un joueur ne peut pas payer, il recule son marqueur de score de 1 case sur la piste de score. Un joueur ne peut pas choisir de perdre des PV plutôt que de payer des taxes, tout l'or qui **peut** être payé doit être payé.

Exemple : Rouge a construit un donjon, un corps de garde et une tour. Seulement deux de ces trois propriétés montre une pièce de revenu, ainsi il gagne 2 ors de la réserve. Examinons ensuite son marqueur de score. Il est sur la case 15 de la piste de score qui correspond au niveau de taxes 2-ors. Elle paie 2 ors à la réserve. Aussitôt dit, aussitôt fait !

Une fois les sept zones du plateau collecte résolues, passer à la phase **Actions**.



MONTANT DE TAXES POUR CE NIVEAU DE TAXES

LES TAXES DEMARRENT BAS.. MAIS GRIMPENT RAPIDEMENT
Le montant des taxes du premier niveau de taxes (cases 1-5 sur la piste de score) est zéro or. A chaque fois que vous déplacez vers un nouveau niveau de taxes, le montant des taxes augmente de 1 or. Essayez de garder votre revenu supérieur à vos taxes !



4. ACTIONS

Dans l'ordre du tour, les joueurs effectuent des actions. D'abord, le joueur avec l'écusson 1 effectue **toutes** les actions qu'il veut (*et peut*) effectuer, suivi par le joueur avec l'écusson 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour. Chaque joueur peut choisir d'effectuer tout ou partie de ses actions possibles dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le souhaite sauf indication contraire.

MORCELER EST DIFFICILE À FAIRE
Vous pouvez organiser vos actions comme vous le souhaitez. Par exemple, vous n'avez pas à construire toutes vos propriétés en même temps ou activer tous vos travailleurs en même temps. Parfois organiser judicieusement vos actions peut vous permettre de créer des combinaisons intelligentes.

CONSTRUCTION DE PROPRIÉTÉS



Un joueur peut construire n'importe quelle carte propriété de sa main en payant les ressources

indiquées sur la carte (*à la réserve*), en plaçant cette carte face visible devant lui et en plaçant un de ses marqueurs propriété sur l'un des symboles propriété libre de ce type sur le plateau de jeu.

Cette carte est désormais considérée comme une propriété **construite**, ses plateformes (*s'il y en a*) sont disponibles pour le placement pendant la phase Placement, elle peut être occupée par un gnome (*si elle a une serrure gnome*) pour déverrouiller les autres capacités et elle va rapporter un revenu pendant la phase Collecte (*si elle dispose d'une pièce de revenu*).



COUT DE CONSTRUCTION



Exemple : Jaune a une carte pub, une carte tour et une carte banque dans sa main et beaucoup de ressources. En regardant le plateau, il remarque que s'il construit la tour dans un certain quartier, elle lui donnera la majorité dans ce quartier. Ça l'aide à faire son choix. Il dépense les ressources, met la carte tour face devant lui et place un de ses marqueurs propriété sur le symbole tour de ce quartier.

CONSTRUCTION DE MURS



Un mur n'est pas une propriété et ne nécessite aucune carte pour être construit.

Le coût d'un mur est **3 bois + 3 pierres** (comme indiqué sur le plateau individuel de chaque joueur). Pour construire, le joueur paie le coût à la réserve et place un de ses marqueurs propriété sur un symbole mur libre du plateau de jeu. Un joueur peut construire autant de murs qu'il peut se le permettre à chaque manche.



Exemple : Jaune veut renforcer sa majorité dans le quartier mais aucune de ses cartes ne correspond à un des symboles propriété libre là. Heureusement il ya encore un symbole mur libre dans le quartier. Il dépense les ressources et place un de ses marqueurs propriété sur le symbole mur.



COUT DE CONSTRUCTION

- Bien que l'illustration soit continue, chaque symbole mur est considéré comme un mur séparé pour tout ce qui concerne le jeu.

CONSTRUCTION DE GUILDES



Comme un mur, une guilde n'est pas une propriété et ne nécessite aucune carte pour être construite. Pour construire une guilde libre, le joueur paie le coût indiqué sur la tuile guilde à la réserve et place un de ses marqueurs propriété sur le symbole sa guilde. Le joueur est alors **propriétaire** de la guilde. Un joueur peut construire autant de guildes qu'il peut se le permettre à chaque manche.



Exemple : Jaune remarque que les joueurs utilisent beaucoup la guilde des mineurs et suppose qu'elle serait une belle source de revenus s'il la possédait. Il dépense les ressources et place un de ses marqueurs propriété sur le symbole de la guilde.

COUT DE CONSTRUCTION



GUILD-O-NOMIQUE

N'oubliez pas, il n'y a aucun frais pour placer un travailleur sur une guilde si vous en êtes propriétaire. Par contre, si un autre joueur veut placer un ouvrier sur votre guilde, il vous paye la taxe au lieu de la payer à la réserve. Ka-ching !

ACTIVATION DES TRAVAILLEURS PRECEDEMMENT PLACES

Un joueur peut activer un travailleur qu'il a placé sur une plateforme (sur une carte propriété ou une guilde) pendant la phase Placement de cette manche. (Voir l'annexe propriétés et l'annexe guildes pour plus de détails sur les capacités de chacune). Chaque travailleur est récupéré une fois qu'il a été activé.

- Un joueur **doit** activer et récupérer chacun de ses travailleurs qu'il a placés à un moment quelconque pendant son tour.

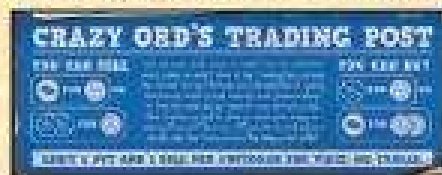
Exemple : Jaune a des travailleurs sur des plateformes de sa propre carte forge construite et sur la guilde des recruteurs sur le plateau. Maintenant, il peut les activer. Il active (et récupère) son travailleur sur la carte forge et collecte 1 métal de la réserve. Puis il active (et récupère) son travailleur sur la guilde des recruteurs et collecte un travailleur de n'importe quel type de la réserve; Il choisit un nain pour ses propres raisons.



VISITER LE COMPTOIR (une fois par tour)

Une fois par tour, un joueur peut visiter le comptoir. Chaque visite au comptoir se compose au maximum de 1 action **acheter** et 1 action **vendre**, dans n'importe quel ordre. Les prix sont indiqués dans la section comptoir du plateau calendrier.

Chaque transaction "avec le comptoir" est effectuée entre le joueur et la réserve de ressources.



Exemple : Jaune vend 1 métal au comptoir pour 1 or puis utilise l'or pour y acheter 1 bois.

RECRUTER UN GNOME (une fois par tour)

Une fois par tour, un joueur peut payer 3 ors à la réserve, prendre un gnome dans la réserve et le placer sur une serrure gnome libre sur une de ses cartes propriété construite. L'action/plateforme verrouillée est immédiatement déverrouillée et devient disponible pour une utilisation normale. (Voir l'annexe propriétés pour les capacités des propriétés.)

- Un joueur ne peut recruter un gnome que s'il dispose d'une serrure gnome libre sur lequel il souhaite le placer.
- Il y a un nombre limité de gnomes disponibles au recrutement par partie. Quand ils sont épuisés, aucune autre ne peut être recruté.

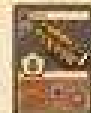


Exemple : L'auberge construite de Jaune dispose d'une serrure gnome libre. Il paye 3 ors à la réserve, prend un gnome de la réserve et le place sur la serrure gnome pour la déverrouiller. La plateforme nouvellement déverrouillée de l'auberge est désormais disponible pour lui dans la prochaine phase Placement.

ACHETER UNE CARTE PROPRIETE (une fois par tour, après toutes les autres actions)

Comme dernière action du tour d'un joueur, ce joueur peut payer 1 or à la réserve pour acheter une carte propriété soit dans la pioche face visible soit celle du dessus du paquet. La carte achetée est ajoutée à la main du joueur. Après avoir acheté de la pioche face visible, révéléz immédiatement une autre carte du paquet pour la remplacer.

**COUT
D'ACHAT**



Exemple : Jaune a fait tout ce qu'il voulait faire et sa main a été un peu épuisée par les actions de cette manche. Il paye 1 or à la réserve et se penche sur ses options. Aucune des cartes de la pioche face visible n'a d'intérêt pour lui, donc il prend sa chance et pioche une carte du paquet. C'est un donjon qu'il est heureux de voir. Il garde ça secret et l'ajoute à sa main. Etant donné que cette action est toujours la dernière action du tour d'un joueur, le tour de Jaune est terminé.

A la fin de son tour, un joueur avec plus de 5 cartes propriété dans sa main doit défausser suffisamment de cartes pour descendre à 5. Une fois que chaque joueur a terminé son tour, passer à la phase **Décompte**.

5. DECOMPTE



Si le marqueur calendrier n'est pas sur un X rouge, sautez la phase Décompte, une nouvelle manche commence en commençant par la phase **Calendrier**.

Si le marqueur calendrier se trouve sur un X rouge, il est temps de décompter ! (Il y a seulement trois phases Décompte dans la partie, une à la fin de chaque saison du calendrier). Les PV sont attribués en deux catégories : **Majorité dans les quartiers** et **majorité de travailleurs**.

La table de décompte sur chaque plateau individuel montre les PV gagné pour chaque type de majorité. A chaque fois qu'un joueur gagne des PV dans une des deux catégories, il doit déplacer son marqueur sur la piste de score afin de refléter son nouveau score.



LE CALENDRIER

SCORING	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
DÉTERMINER MAJORITÉ	5	3	1
ELFE / NAIN / GNOME MAJORITÉ	3	1	0

LA TABLE DE DECOMPTE

MAJORITE DANS LES QUARTIERS

Décompter les cinq quartiers mais **décompter chaque quartier séparément**. Le joueur avec le plus de **marqueurs propriété** dans un quartier (compter tous ceux sur les symboles guildes, murs et propriétés) reçoit **5 PV** et le joueur deuxième reçoit **3 PV**. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, le joueur troisième reçoit **1 PV**.

Egalités : Si plusieurs joueurs ont le même nombre de marqueurs propriété et sont à égalité pour un rang, **chacun** de ces joueurs reçoit les PV normalement attribués au rang suivant vers le bas. Toutes les autres positions ultérieures sont également déplacées vers le rang suivant vers le bas.

DIVISER ET CONQUERIR

Lors du décompte des quartiers, il est parfois utile d'extraire un peu le quartier actuel. Il est plus facile de compter les marqueurs propriété de cette façon.



Exemple : Dans cette partie à 4 joueurs, Bleu a le plus de marqueurs dans ce quartier (4), ainsi il gagne 5 PV. Jaune et Violet sont à égalité au deuxième rang des marqueurs avec 2 chacun, ainsi ils descendent jusqu'au rang suivant et ne gagnent que 1 PV. Rouge a été sorti du diagramme de score et ne gagne rien.



MAJORITE DE TRAVAILLEURS

Déterminer la majorité des elfes, des nains et des gnomes séparément. Le joueur avec le plus de travailleurs de chaque type reçoit **3 PV**. Le joueur deuxième reçoit **1 PV**.

- Chaque maître elfe et chaque maître nain ne compte que pour 1 elfe ou 1 nain respectivement.
- Les Gnomes décomptés sont ceux figurant sur les cartes propriété construites.

Egalités : Si plusieurs joueurs ont le même nombre de travailleurs d'un type et sont à égalité pour un rang, **chacun** de ces joueurs reçoit les PV normalement attribués au rang suivant vers le bas. Toutes les autres positions ultérieures sont également déplacées vers le rang suivant vers le bas.

	JAUNE	VIOLET	BLEU	ROUGE
ELFES	4	3	3	5
NAINS	5	5	4	3
GNOMES	2	2	3	2

Exemple pour les elfes : Rouge a le plus d'elfes (5), ainsi il gagne 3 PV. Jaune est deuxième (4) et il gagne 1 PV. Violet et bleu ne gagnent rien pour leurs 3 elfes chacun.

Exemple pour les nains : Violet et Jaune sont à égalité pour le plus de nains (5), ainsi ils descendent d'un rang et gagnent 1 PV chacun. Bleu aurait été deuxième avec 4 nains mais il descend également d'un rang et ne gagne rien. Les 3 nains de Rouge ne lui rapportent rien.

Exemple pour les gnomes : Les 3 gnomes de Bleu lui rapportent le score de la 1^{ère} place soit 3 PV. Tous les autres joueurs sont à égalité avec 2 gnomes chacun, donc tous descendent d'un rang vers le bas, sortent du diagramme de score et ne gagnent rien.

Quand chaque marqueur de score a été mis à jour en fonction du décompte des 5 quartiers et des 3 types de travailleurs, une nouvelle manche commence en commençant par la phase **Calendrier**... **sauf** si c'était la septième et dernière manche. Dans ce cas, passez au chapitre **Fin de la partie** pour déterminer le vainqueur !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la troisième phase Décompte (à la fin de la septième manche).
Le joueur qui a le plus de PV gagne et obtient la clé de la ville !

Egalités : S'il y a une égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de ressources (bois, pierre, métal et or) gagne. Le métal compte pour 2 ressources à ce moment-là. S'il y a toujours égalité, les joueurs encore ex-æquo partagent la victoire.



DOUCE IVRESSE DE LA VICTOIRE.

Ainsi vous avez gagné ! Vous avez triomphé contre vents et marées, prouvé que vous étiez le meilleur pour ce travail et vous êtes sans doute fait quelques amis le long du chemin. Ou pas. Ce qui est important est ce que vous avez gagné. Le Roi vous montre son respect et sa gratitude. Il vous accorde la clé de la ville (c'est strictement cérémoniel, elle ne débloque réellement rien) et le magnifique titre de Maître Châtelain de Belfort ! (Sans compter un contrat très lucratif pour les développements futurs.) Les nains font la Oïa et boivent chaleureusement à votre santé, les elfes murmurent et applaudissent doucement et les gnomes passent en revue vos dépenses et recomptent vos PV pour s'assurer que vous avez deviné juste. Les habitants de Belfort hurlent Hourrah, et pendant que vous vous prélassiez dans leur admiration, vos adversaires vaincus rôdent. Peut-être pour concevoir un appâtis ou superviser un creusement de trou. Félicitations pour ce travail très bien fait !

ANNEXE : PARTIE A 2 JOUEURS

Belfort est amusant et stimulant à 2 joueurs, mais il nécessite des règles spéciales pour la préparation à aussi peu de joueurs. C'est probablement mieux si vous êtes familier avec la façon dont Belfort fonctionne à 3 joueurs ou plus avant d'essayer de jouer à 2 joueurs.

Pour jouer à Belfort à seulement 2 joueurs, chaque joueur va avoir un contrôle limité sur un 3^{ème} et un 4^{ème} non-joueur (NJ) qui seront en concurrence pour les majorités dans chaque quartier. Suivez toutes les règles normales de Belfort avec les différences suivantes :

MODIFICATIONS CONCERNANT LA PREPARATION

- La seule guilde interactive qui doit être utilisée est la guilde des sorciers, et il est recommandé qu'elle soit utilisée. N'importe quelle autre guilde basique ou ressource peut être utilisée.
- Choisir deux autres couleurs à utiliser comme NJs. Les seules choses dont chaque NJ a besoin sont ses 12 marqueurs propriété, certains travailleurs (voir ci-dessous) et l'un des écussons ordre du tour marqué 3 ou 4. L'écusson 3 sera NJ3 et celui avec l'écusson 4 sera NJ4. Le joueur détenant l'écusson ordre du tour 1 contrôlera le NJ3. Le joueur détenant l'écusson ordre du tour 2 contrôlera le NJ4. Si l'ordre du tour des joueurs est modifié, modifiez également le NJ que chaque joueur contrôle. (Les écussons des NJs ne changent jamais).
- Chaque joueur place un des nains de son NJ sur la guilde de son choix. Aucun joueur ne peut utiliser une guilde si un nain NJ s'y trouve. Placer 4 elfes et 4 nains de chaque NJ en haut du plateau calendrier.

MODIFICATIONS AU DEROULEMENT DE LA PARTIE

- Jouez comme d'habitude, mais une fois que la phase **Actions** est terminée, il est temps pour les tours des NJ ! En commençant par le 1^{er} joueur, ce joueur choisit une carte propriété soit dans la pioche face visible soit celle du dessus du paquet. Puis, il choisit une propriété inoccupée de ce type sur le plateau (si c'est un corps de garde, seul un emplacement totalement vide peut être choisi), met un des marqueurs propriété du NJ3 là (deux si un donjon est choisi) et défausse la carte. Puis le 2^{ème} joueur fait de même pour le NJ4. La pioche face visible est actualisée selon les besoins.
- Après que chaque NJ a joué son tour, déplacez chacun de leurs nains d'une guilde dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau. (Si la nouvelle guilde est possédée par un joueur, ce joueur collecte les frais habituels de 1 or de la réserve.)

MODIFICATIONS AUX DECOMPTE

- Décompter chaque district comme s'il s'agissait d'une partie à 4 joueurs. Ce qui signifie qu'il y a une 1^{ère}, une 2^{ème} et une 3^{ème} place.
- Pour la majorité des elfes et des nains, les NJs sont comptés comme s'ils avaient chacun 4 elfes et 4 nains (les nains et les elfes que vous avez placés sur le plateau calendrier sont là comme rappel), donc décomptez en conséquence.

ANNEXE : PROPRIETES

Voici les détails pour les dix types de carte propriétés dans le jeu.
Il existe cinq exemplaires de chaque carte propriété dans le paquet.



PUB [PUB]

Coût :     

Revenu : 1 or

Action serrure gnome : Lorsque vous déverrouillez cette action avec un gnome, un de vos nains s'améliore immédiatement en un maître nain. Pour ce faire, repositionnez un de vos nains afin que le maître soit visible. Ce nain reste un maître pour le reste de la partie. Vous pouvez toujours confirmer combien de maîtres nains vous êtes censé avoir en comptant vos pubs avec des gnomes.



GARDENS [JARDIN]

Coût :     

Revenu : 1 or

Action serrure gnome : Lorsque vous déverrouillez cette action avec un gnome, un de vos elfes s'améliore immédiatement en un maître elfe. Pour ce faire, repositionnez un de vos elfes afin que le maître soit visible. Cet elfe reste un maître pour le reste de la partie. Vous pouvez toujours confirmer combien de maîtres elfes vous êtes censé avoir en comptant vos jardins avec des gnomes.



TOWER [TOUR]

Coût :      

Revenu : 1 or

Action serrure gnome : Déverrouille la plateforme pour une utilisation ultérieure pendant la phase Placement.

Action plateforme (une fois déverrouillée) : (*taxe de 1 or pour placer un travailleur*) Prenez 1 gnome de la réserve et placez-le sur une de vos propres serrures gnome libre comme si vous l'aviez recruté. Ce gnome ne compte pas dans la limite normale de recrutement de 1 gnome par tour. S'il ne reste aucun gnome dans la réserve **ou** si vous n'avez pas de serrure gnome libre, l'action est gaspillée.



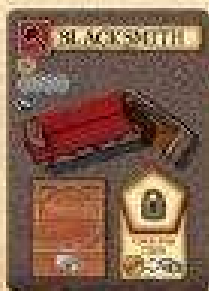
INN [AUBERGE]

Coût :      

Revenu : Zéro

Action serrure gnome : Déverrouille la plateforme pour une utilisation ultérieure pendant la phase Placement.

Action plateforme (une fois déverrouillée) : (*taxe de 1 or pour placer un travailleur*) Collectez 1 nain **ou** 1 elfe de votre couleur de la réserve des travailleurs. Ce nouveau travailleur peut être utilisé pour le reste de la partie. S'il ne reste aucun travailleur de votre couleur dans la réserve, cette action est gaspillée.



BLACKSMITH [FORGE]

Coût :      

Revenu : Zéro

Action plateforme : Collectez 1 métal de la réserve.

Action serrure gnome : Une fois **par manche** pendant la phase Actions, vous pouvez acheter 1 métal de la réserve en payant 1 or.



BANK [BANQUE]

Coût :      

Revenu : 1 or

Action serrure gnome : Une fois **par tour** pendant la phase Actions, vous pouvez collecter 1 or de la réserve.



MARKET [MARCHE]

Coût :      

Revenu : 1 or

Action plateforme : Collectez 2 ors de la réserve.

Première action serrure gnome : A chaque tour, vous pouvez effectuer une **deuxième** visite au comptoir (*constitué au maximum d'un achat et d'une vente*) pendant votre tour de la phase Actions.

Deuxième action serrure gnome : A chaque tour, vous pouvez effectuer une **troisième** visite au comptoir (*constitué au maximum d'un achat et d'une vente*) pendant votre tour de la phase Actions.



GATEHOUSE [CORPS DE GARDE]

Coût :      

Revenu : Zéro

Plaque métal : Chaque corps de garde chevauche deux quartiers et a deux symboles. Lorsque vous construisez le corps de garde, choisissez-en un **dont les deux symboles sont disponibles** et placez votre marqueur propriété sur **un** de ses symbole (de votre choix). Deux joueurs ne peuvent **jamais** avoir des marqueurs propriété sur le même corps de garde.

Action serrure gnome : Placez un second marqueur propriété sur le symbole inoccupé d'un corps de garde sur lequel vous disposez déjà d'un marqueur.



LIBRARY [BIBLIOTHEQUE]

Coût :      

Revenu : 1 or

Action plateforme : Piochez 2 cartes du dessus du paquet dans votre main puis défaussez 2 cartes de votre main. (*Les cartes défaussées peuvent inclure zéro, une ou deux des cartes piochées*).

Action serrure gnome : Lorsque vous avez terminé votre tour de la phase Actions, piochez 1 carte gratuite du dessus du paquet dans votre main. Défaussez pour descendre jusqu'à 5 cartes si nécessaire.



KEEP

Coût :      

Revenu : 1 or

Plaque métal : Chaque section du donjon possède deux symboles. Lorsque vous construisez une section du donjon, placez des marqueurs propriété sur **les deux** symboles (dans le même quartier).



GUILDES BASIQUES



GUILDE DES MARCHANDS

Coût :

Action : Jusqu'à **deux fois** au cours de cette phase Actions, vous pouvez recevoir 1 métal de la réserve en échange de 1 bois ou 1 pierre.

Deuxième Action : Vous êtes également autorisé à **trois** visites supplémentaires au comptoir pendant cette phase Actions.

- Chaque visite au comptoir consiste au maximum en 1 action achat et 1 action vente
- Si vous n'utilisez pas vos visites supplémentaires au cours de cette phase Action, elles sont gaspillées.



GUILDE DES BIBLIOTHECAIRES

Coût :

Action : Piochez 3 cartes du dessus du paquet dans votre main puis défaussez 1 carte de votre main.

- La défausse peut être une des cartes fraîchement piochées.



GUILDE DES ARCHITECTES

Coût :

Action : Choisissez un symbole propriété, mur ou guilde libre sur le plateau et placez l'un* de vos marqueurs propriété sur lui. Payez le coût de construction habituel de cet emplacement à la réserve avec une réduction de 1 métal ou 2 bois/pierre.

- **Aucune carte propriété n'est utilisée quand vous utilisez la guilde des architectes pour construire une propriété, même s'il arrive que vous ayez la carte correspondante en main.** Quand vous construisez une propriété en utilisant la guilde des architectes, vous **ne** gagnez **ni** revenu, **ni** plateforme **ni** action que vous auriez obtenu en ayant construit la propriété en utilisant une carte.
- Le coût de construction de chaque propriété et des murs est indiqué sur votre plateau individuel. Le coût de construction de chaque guilde figure sur sa tuile.
- Construire une **propriété** en utilisant la guilde des architectes peut entraîner (*maintenant ou plus tard*) qu'un joueur ayant une carte propriété dans la main soit sans symbole propriété correspondant libre sur le plateau. Dans ce cas, le joueur ne peut pas construire la propriété et la carte est donc inutile.

* Si vous construisez une section du **donjon**, placez des marqueurs propriété sur **les deux** symboles. Si vous construisez un **corps de garde**, choisissez le symbole sur lequel vous allez placer votre marqueur.



GUILDE DES RECRUTEURS

Coût :

Action : Collectez 1 de vos elfes ou nains de la réserve pour être utilisé normalement pour le reste de la partie **ou** collectez 1 gnome de la réserve et placez-le immédiatement sur une serrure gnome libre d'une de vos cartes propriété construites.

- Vous ne pouvez pas collecter un elfe/nain s'il n'en reste aucun dans la réserve.
- Vous ne pouvez pas collecter un gnome s'il n'en reste aucun dans la réserve **ou** si vous n'avez aucune serrure gnome libre sur laquelle le placer immédiatement.
- Si vous ne pouvez collecter ni elfe ni nain ni gnome, cette action est gaspillée.



GUILDES RESSOURCES



GUILDE DES SCIEURS

Coût :

Action : Collectez 4 bois de la réserve.



GUILDE DES MINEURS

Coût :

Action : Collectez 2 métaux de la réserve.



GUILDE DES BANQUIERS

Coût :

Action : Collectez 3 ors de la réserve.



GUILDE DES MAÇONS

Coût :

Action : Collectez 4 pierres de la réserve.



GUILDES INTERACTIVES



GUILDE DES VOLEURS

Coût :

Action : Choisissez un joueur et volez-lui jusqu'à 2 ors **ou** volez 1 or à maximum trois joueurs différents.



GUILDE DES BANDITS

Coût :

Action : Choisissez un joueur et volez-lui soit 1 métal soit jusqu'à 2 bois/pierres **ou** volez 1 bois/pierre à maximum trois joueurs différents.

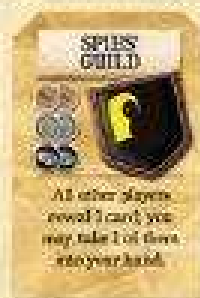


GUILDE DES SORCIERS

Coût :

Action : Choisissez deux propriétés du même type ou deux guildes ou deux murs. Déplacez **tous** les marqueurs propriété (s'il y en a) d'un endroit à l'autre et vice versa.

- Si un **corps de garde** reçoit 1 marqueur dans le cadre de l'échange, vous **choisissez** sur quel symbole il va.



GUILDE DES ESPIONS

Coût :

Action : Chaque autre joueur choisit une carte propriété de sa main et la révèle face visible. Parmi les cartes révélées, vous choisissez l'une d'elles et la prenez en main. Chaque autre carte est conservée par son propriétaire.

CONCEPTION DU JEU

**JAY CORMIER
& SEN-FOONG LIM**



Jay et Sen souhaitent remercier les personnes suivantes pour les tests et les avis précieux qu'ils ont donnés pendant le long développement de ce jeu :

Matt Musselman, Xavier Cousin, Greg Bride, Nancy McCune, Marc Casas-Cordero, Kevin & Jen Wilson, Michael Campsall, Alex Cann, Jan Kraft, Ian Darling, Al Cormier, Robina Ritchie, Steve Mason, Jen Mockry, Shawn Perry, Leroy Wissing, Errol Elumir, Herb Regalo, and Kevin & Brian Carlson

**Merci aux personnes suivantes pour
leur soutien sans fin :**
Carrie, Ethan & Eli, et les Stevensons

Et Merci à Seth Jaffee pour son aide dans le développement de Belfort, Josh Cappel pour la beauté de son art et Michael Mindes pour son soutien et ses conseils.

Aucun gnome n'a été blessé pendant la réalisation de ce jeu. Certains Trolls l'ont cependant été.

DEVELOPPEMENT DU JEU

**SETH JAFFEE
GRAPHISMES
ET REGLES
JOSHUA CAPPEL**

**Traduction en français
Didier Duchon**



Copyright et Tous droits réservés 2011-2012

Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.tastyminstrelgames.com