



Un jeu de stratégie pour 3 à 5 maîtres de guilde à partir de 12 ans par Stefan Feld



Idée du jeu

Strasbourg au 15ème siècle. Le destin des citées est fortement influencé par les guildes d'artisans qui parfois occupent même la majorité des sièges du conseil municipal de la ville.

Vous allez endosser le rôle des familles les plus ambitieuses de la cité. Votre but est de faire admettre les membres de votre famille en tant que membres des guildes. Seule une utilisation habile des points d'influence vous permettra de les faire accepter en tant qu'Apprentis, Compagnons ou même Maîtres d'œuvres- tout cela à condition de disposer des sommes nécessaires pour s'acquitter des droits d'entrée. Il ne faudra cependant pas sous-estimer le pouvoir de la Noblesse et de l'Église.

Matériel de Jeu



1 Plateau de jeu



5 Cartes de tour



1 Fiche résumé



5 Ecrans



5 Cartes résumé



120 Cartes influence

25 Cartes
Assignment



30 Tuiles nourriture



10 Privilèges



40 Pièces de monnaie



5 Tuiles édifice



75 Membres de famille
(15 dans chaque couleur)



1 Marqueur de tour 1 Marqueur 1er joueur 5 Chapelles

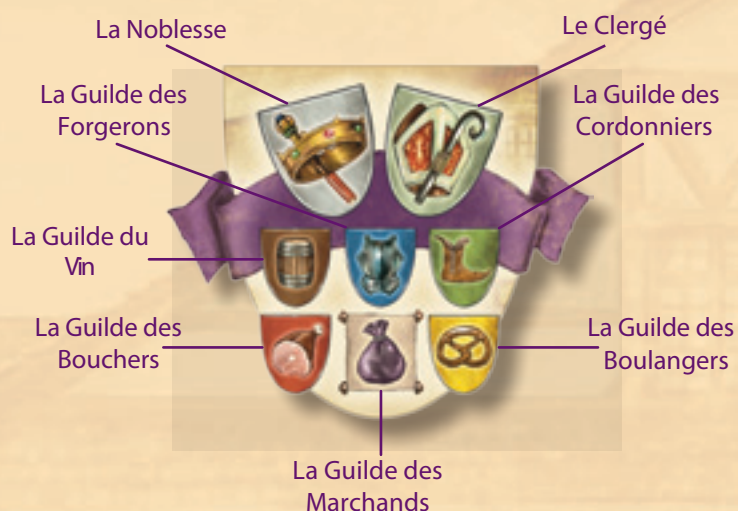


5 Marqueurs de prestige

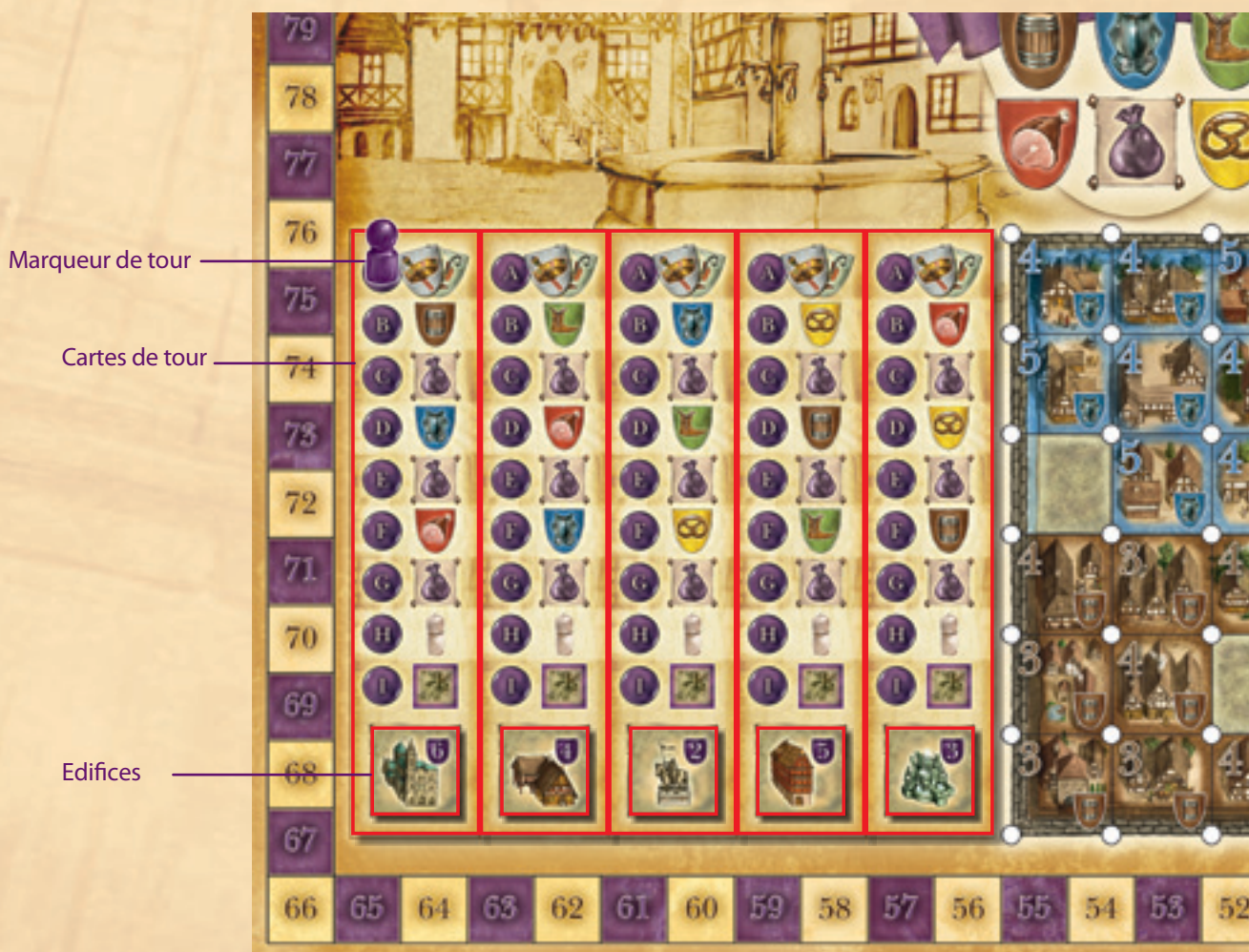
Le Conseil

Sur la moitié supérieure du plateau vous trouverez le conseil municipal de la ville. Ce conseil se compose de huit sièges que les membres de votre famille peuvent occuper. La noblesse et l'église disposent chacune d'un siège au conseil (rangée du haut). Cinq sièges reviennent aux Guildes: les Forgerons, les Vignerons, les Fabricants de chaussures, les Bouchers et les Boulangers (représentés chacun par leurs armoiries). Le huitième siège est celui des Marchands (représentés par une bourse).

En cours de jeu, un joueur place un membre de sa famille sur un des sièges de conseil, et redonne le membre de la famille qui occupait préalablement ce siège au joueur qui en est le propriétaire.



Mise en place



Placez le plateau au milieu des joueurs. Mélangez les 5 cartes de tours, et placez les au hasard faces découvertes sur les cinq espaces du côté gauche du plateau. Placez le pion de tour sur l'espace A de la carte de tour la plus à gauche. Mélangez ensuite les 5 édifices et placez les de la même façon au hasard, faces découvertes, dans les 5 espaces prévus en bas des cartes de tour.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les 15 membres de la famille et les 24 cartes influence de cette couleur. Mélangez vos carte d'influence et placez les en paquet devant vous.

Chaque joueur reçoit en plus une carte résumé, 1 écran, et de la monnaie pour un total de 5, à mettre derrière son écran. La monnaie restante ainsi que les marchandises, les privilèges et les chapelles sont placés à coté du plateau dans la réserve commune.



Placez le marqueur de prestige de votre couleur sur la case de départ de la piste de prestige. Quand vous recevez des points de prestige au cours de la partie, vous avancez votre marqueur de prestige sur la piste du nombre d'espaces correspondants.

Le premier joueur est celui qui s'est rendu le plus récemment à Strasbourg (ou un joueur déterminé au hasard). Il prend le marqueur de premier joueur et place un membre de sa famille sur le siège de la Noblesse du conseil. Le joueur à sa gauche place un des membres de sa famille sur le siège de l'église du conseil. (Les sièges vides du conseil restent dans un premier temps inoccupés.)



Mélangez les cartes d'objectifs et distribuez les faces cachées, jusqu'à ce que chaque joueur en ait 5. Regardez vos 5 cartes et décidez combien et lesquelles de ces carte vous voulez garder ou défausser. Vous devez garder au moins une carte et jusqu'à 5 cartes d'objectifs. Placez les cartes que vous gardez derrière votre écran. Vous pouvez ainsi garder secret le nombre de cartes que vous avez pris. Placez les cartes défaussées dans la boîte de jeu. Les objectifs remplis vous permettront de gagner des points de victoire à la fin du jeu; les objectifs non atteints vous en feront perdre.

Astuce: Les membres de la famille, la monnaie, les marchandises et les privilèges sont en théorie illimités. Dans les rares cas où le matériel serait insuffisant vous pouvez, à votre convenance, utiliser de la monnaie, des dés, des haricots, ou des jetons appropriés.

Déroulement du jeu

Une partie dure 5 tours. Chaque tour est divisé en 3 phases qui se suivent:

1) Phase de Programmation

2) Phase d'Action

3) Phase de Conseil

1) Phase de Programmation

Afin de jouer rapidement, il est recommandé que tous les joueurs fassent la phase de programmation simultanément. Si toutefois, jouer dans l'ordre du tour vous semble important, commencez par le premier joueur et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

La phase de programmation consiste en 2 étapes. Lors de la première étape, vous décidez combien de cartes d'influence vous allez jouer pour le tour. Piochez la première carte de votre paquet et regardez là. Décidez maintenant en tirant une carte l'une après l'autre si vous piochez une nouvelle carte ou si vous arrêtez. Vous ne pouvez pas remettre une carte piochée, dans le paquet. Vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez dans le paquet, mais souvenez-vous de ce que votre paquet doit tenir 5 tours!

Lors de la seconde étape de cette phase vous devez répartir les cartes que vous avez piochées en plusieurs piles d'influences. Vous pouvez choisir librement combien vous faites de piles et le nombre de cartes que contiennent chaque pile. Les piles peuvent ne contenir qu'une seule carte. Placez toutes les piles de cartes d'influence faces cachées devant vous, légèrement étalées pour que chaque joueur puisse voir de combien de cartes se composent chacune de ces piles.

Quand tous les joueurs ont fini, la phase de programmation est terminée. Vous pouvez, à partir de ce moment examiner vos piles n'importe quand, si vous ne changez par leur composition.



Exemple: Nicole pioche tout d'abord un 5, ensuite un 2, et un autre 2. Elle choisit de ne pas s'arrêter et pioche un 3. Elle n'en veut plus et pioche un 6. Après une brève réflexion, Nicole décide de ne plus piocher. Elle a 5 cartes d'influence en main.

Elle sépare ensuite ses cartes en 4 piles: elle met le 3 et le 2 ensemble dans une pile, et place les trois cartes restantes séparément en trois piles, devant elle. Elles auraient aussi pu faire une pile de trois et une pile de deux cartes, ou une seule pile de 5 cartes ou encore cinq piles de 1 carte, etc.



2) Phase d'action

La phase d'action comprend 9 étapes qui sont représentés sur les cartes de round par les espaces allant de A à I.

- | | |
|---------------------------------------------|-----------------------------------|
| A Influencer la Noblesse et l'Église | F Influencer une Guilde |
| B Influencer une Guilde | G Influencer les Marchands |
| C Influencer les Marchands | H Construire une Chapelle |
| D Influencer une Guilde | I Construire un Édifice |
| E Influencer les Marchands | |

Le marqueur de round indique quelle étape est en cours. La phase commence avec l'étape A. Dès qu'une phase est résolue, déplacez le marqueur de round d'un espace vers le bas, et commencez l'étape suivante. Quand vous avez fini l'étape I, mettez le marqueur de round sur l'étape A du round suivant et terminez la phase d'Action. Les différentes étapes sont expliquées plus précisément ci-dessous.

A B C D E F G Remarques générales sur l'influence

Les 7 premières étapes A-G se déroulent de façon identique. Elles diffèrent les unes des autres uniquement par leurs effets.

Le premier joueur commence. Il peut choisir de retourner une de ses piles d'influence ou de passer. Il peut librement choisir la pile qu'il va retourner. Les autres joueurs procèdent ensuite de la même façon dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que chaque joueur ait fait son choix, déterminez l'ordre de priorité de jeu, basé sur la somme des points d'influences retournés. Celui qui a retourné le plus de points d'influences occupe la première place, le deuxième à avoir le plus de points d'influences occupe la seconde place, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur assis le plus près du premier joueur (dans l'ordre du tour) a la priorité. Le premier joueur gagne toutes les égalités. Tout joueur qui passe, repart les mains vides et ne fait pas d'action lors de cette étape.

Le joueur en première place devient immédiatement premier joueur et prend le marqueur correspondant. (si tous les joueurs passent, le premier joueur reste le même.) En fonction de l'étape jouée, 1, 2 ou 3 joueurs peuvent maintenant effectuer une ou plusieurs actions.

Ces actions terminées, remettez les cartes jouées dans la boîte.

Après ces actions, placez les cartes retournées dans la boîte.

Exception: Si quelqu'un a retourné une pile de cartes actions et ne peut pas faire d'action, il peut prendre une seule carte de cette pile et la placer en dessous de son paquet. Le reste des cartes retourne dans la boîte.

Exemple: Dans une partie à quatre joueurs, pendant l'étape B, les joueurs peuvent influencer la Guilde des vigneron. Nicole (Orange) est le premier joueur. Elle retourne une pile avec une seule carte de valeur 5. Nicole utilise donc 5 points d'influence pour cette étape. A sa gauche est assis Peter (noir) qui retourne une pile de 2 cartes dont la valeur cumulée est 3. Vient ensuite Sandra (jaune); elle envisage tout d'abord de passer mais décide finalement de retourner une pile d'une valeur de 5 points. Enfin, c'est le tour de Thomas (vert) qui retourne un 6.

L'ordre de priorité est déterminé: avec 6 points Thomas est en première place. Avec 5 points chacune Nicole et Sandra sont à égalité, mais Nicole est plus proche du premier joueur et prend la deuxième place. Sandra atterrit en 3ème place et Peter en 4ème. Thomas prend le marqueur de premier joueur. Ors de l'étape C, il devra décider combien de points d'influence il va utiliser.

Thomas, Nicole et Sandra, réalisent ensuite leurs actions. (pour chacune de ces actions, regardez les exemples suivants.) Peter passe lors de cette étape, il place son 2 sous son paquet et remet son 1 dans la boîte.

A Influencer la Noblesse et Église

Le joueur en première place met 1 membre de sa famille sur le siège de la Noblesse du Conseil. Le joueur en deuxième place place 1 membre de sa famille sur le siège de l'Église du conseil. Les joueurs en 3ème position et plus passent.



B D F Influencer une Guilde

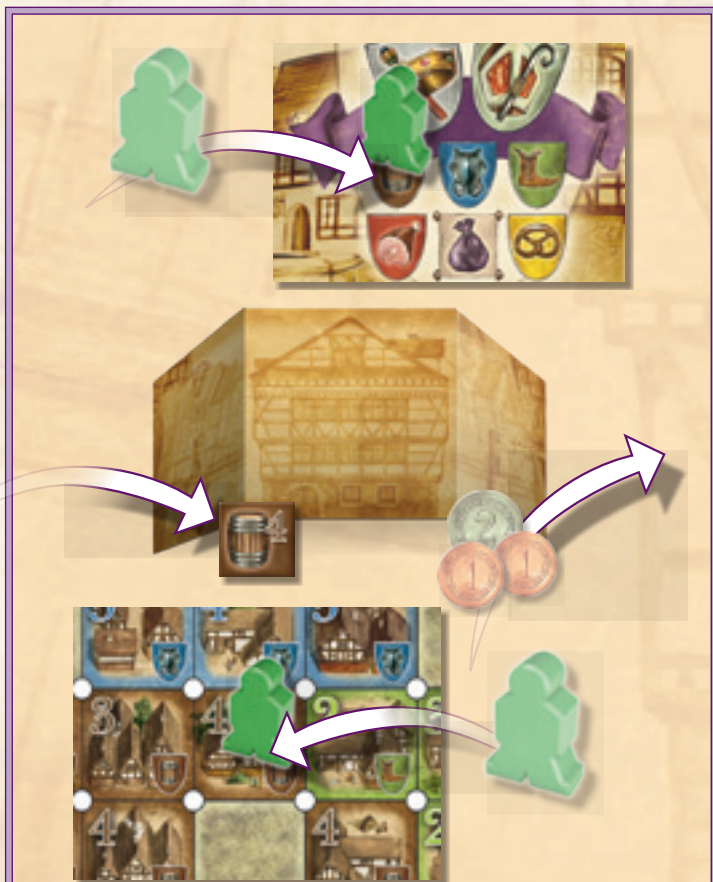
Le joueur en 1ère place peut placer un Maître dans la Guilde concernée, le joueur à la 2ème place un Compagnon et le joueur en 3ème place un Apprenti. Tous les joueurs restant passent.

Exception: Dans une partie à trois joueurs le Compagnon n'est pas joué. De ce fait, le joueur en 2ème place peut placer un Apprenti, et le 3ème joueur passe.

Maître

En tant que Maître, vous pouvez réaliser trois actions différentes:

- Placer 1 membre de la famille sur le siège du conseil de la Guilde correspondante.
- Prendre une tuile marchandise de la Guilde correspondante de la réserve et la placer derrière votre écran.
- Placer un membre de la famille dans un espace vide de la Guilde correspondante, de la ville. Payez le prix indiqué dans l'espace en forme de pièce. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous ne pouvez pas faire cette action. Cette action n'est pas obligatoire.



Exemple: Thomas occupe la 1ère place et peut poser un Maître dans la Guilde des Vignerons. Il place 1 membre de sa famille au conseil sur le siège de la Guilde des Vignerons. Il prend ensuite une tuile marchandise avec un tonneau de la réserve. Pour finir, il place un membre de sa famille sur un espace de la Guilde des vigneron dans la ville, pour 4 pièces.

Compagnon

En tant que compagnon vous pouvez réaliser 2 actions différentes:

- Prendre une tuile de marchandise de la Guilde correspondante de la réserve et la placer derrière votre écran.
- Placer un membre de votre famille dans un espace vide de la Guilde correspondante, de la ville. Payez le prix indiqué dans l'espace en forme de pièce. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous ne pouvez pas faire cette action. Cette action n'est pas obligatoire.

Exemple: Nicole est en 2ème place et peut placer un Compagnon. Elle prend une tuile de marchandise avec un tonneau de la réserve et place un membre de sa famille dans un espace différent de celui de Thomas et paye 3 ou 4 pièces, en fonction de l'espace choisi.

Apprenti

En tant qu'Apprenti, vous pouvez réaliser 1 action, choisie entre ces 2 options:

- Soit prendre une tuile de marchandise de la Guilde correspondante et la placer derrière votre écran.
- Ou placer un membre de votre famille dans un espace vide de la Guilde correspondante, de la ville. Payez le prix indiqué dans l'espace en forme de pièce. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous ne pouvez pas faire cette action.

Exemple: Sandra est à la 3ème place et peut poser un Apprenti. Elle décide de ne pas placer de membre de sa famille dans la ville, et prend une tuile marchandise.

C E G Influencer les Marchands

Le joueur en 1ère place peut vendre autant de marchandises en sa possession qu'il le souhaite aux Marchands. Il doit pour cela mettre les marchandises dans la réserve et recevoir en monnaie la valeur imprimée sur la tuile. Les autres joueurs passent.

Note: Pendant l'étape G (pas dans la C ou la E!) le joueur en 1ère place met en plus de son action un membre de sa famille sur le siège des Marchands au conseil.



Exemple: Plus tard dans la partie, Nicole a accumulé quelques marchandises derrière son écran: 1 Arme, 1 Tonneau, et 1 chaussure. Elle réussit à être celle qui a joué le plus de points d'influence sur les Marchands. Elle remet les 3 marchandises dans la réserve et prend un total de 12 pièces pour ces marchandises.

H Construire une Chapelle

Le joueur dont un membre de la famille est présent au Conseil sur le siège de l'Église, prend une Chapelle de la réserve et le place sur n'importe quel espace rond, blanc, libre, de son choix, dans la ville.



Exemple: Un des membre de la famille de Sandra occupe le siège de l'Église, Sandra peut donc construire une Chapelle dans ce tour. Elle place cette Chapelle directement adjacente à deux des membres de sa famille présents dans la ville.

I Construire un Édifice

Le joueur dont un membre de la famille est présent au Conseil sur le siège de la Noblesse prend le pion Édifice de ce tour et le place sur un espace de construction libre de son choix. Les espaces de construction sont les 7 cases vides de la ville.



Exemple: Un des membre de la famille de Thomas occupe le siège de l'Église au conseil (voir à gauche l'illustration), Thomas peut donc construire un Édifice ce tour. Une Auberge. Il place l'Auberge directement a coté de deux des membres de sa famille.

3) Phase de Conseil

Chaque joueur reçoit un nombre de points de Prestige égal au nombre de membres de sa famille présents au conseil. Le joueur qui a le plus de membre de sa famille au conseil reçoit un point de privilège, il le place derrière son écran. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit le point de privilège.



Exemple: A la fin du premier tour, Thomas et Nicole reçoivent tous les deux 2 points de prestige, Peter et Sandra 1 chacun. Deux sièges ne sont pas encore occupés parce que les Maîtres des Guildes correspondantes seront posés lors de tours ultérieurs. Thomas et Nicole reçoivent en plus un Privilège chacun.

Privilèges

Les Privilèges peuvent être utilisés lors des prochains tours. Pendant une des étapes A à G de la phase d'Action, vous pouvez dépenser un point de privilège au lieu de prendre la décision de retourner une pile ou passer. Vous ne jouez pas en fait votre tour, mais cela n'équivaut pas à passer. Lorsque tous les autres joueurs ont pris leur décision, votre tour revient. Vous pouvez jouer autant de Privilèges que vous voulez lors d'une phase donnée.

Exemple: Lors d'un tour ultérieur, Thomas est premier joueur et l'influence doit être jouée sur la Guilde des Forgerons. Thomas dépense un Privilège et attend. C'est maintenant au tour de Nicole, elle dépense aussi un privilège et pourra donc jouer après Thomas. Peter commence à jouer, retourne une pile de cartes d'influence, Sarah passe. C'est maintenant à nouveau à Thomas de jouer et il dépense un nouveau privilège. C'est au tour de Nicole, elle n'a plus de points de Privilège et décide maintenant combien de points d'influence elle va jouer, avant Thomas.

Fin du Jeu

Le jeu se finit après 5 tours. Vous allez maintenant recevoir des points de Prestige pour une variété de choses:

- Chacun des membres de votre famille dans la ville vous rapporte 1 point de prestige.
- Chaque Chapelle vous rapporte 1 point de victoire pour chaque membre de votre famille directement adjacent à cette Chapelle.
- Chaque Édifice vous rapporte un nombre de points de prestige égal au chiffre sur la tuile, multiplié par le nombre de membres de votre famille dans un espace directement adjacent à l'Édifice verticalement et horizontalement.
- Pour chaque Privilège qui n'a pas été joué, vous recevez 1 point de Prestige.
- Pour chaque carte Objectif réalisée à la fin du jeu, vous recevez autant de points de prestige qu'indiqué sur la carte. Ces points ne peuvent être reçus qu'une fois par carte, même si l'objectif a été réalisé plus d'une fois.

- Pour chaque carte Objectif non réalisée à la fin du jeu, vous perdez 3 points de victoire.

Vous ne pouvez pas réaliser de cartes Objectif pendant le jeu, mais seulement à la fin de la partie. Vous pourrez trouver une description précise de toutes les cartes Objectif dans la feuille de résumé incluse ci-dessous.

Le joueur avec le plus de points de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur disposant du plus grand nombre de membres de sa famille dans la ville gagne. Si c'est encore une égalité, il y a plus d'un gagnant.



Exemple: Peter (noir) reçoit 2 points de victoire pour les 2 membres de sa famille. La Chapelle lui donne 1 point supplémentaire. Il reçoit 4 points pour l'Auberge.

Sandra (jaune) reçoit aussi 2 points de victoire pour les membres de sa famille. La Chapelle lui rapporte 2 nouveaux points parce que les membres de sa famille sont directement adjacents à la chapelle.

Thomas (vert) gagne 3 points pour les 3 membres de sa famille. L'Auberge lui rapporte 8 points parce que 2 des membres de sa famille sont directement adjacents à cette Auberge. La fontaine lui donne encore 3 points.

Nicole (orange) reçoit un point pour le membre de sa famille. L'Auberge ne lui rapporte pas de point, parce que le membre de sa famille est en diagonale par rapport à cette Auberge.

Crédits

Auteur : Stefan Feld
 Design Graphique : Alexander Jung, Hans-Georg Schneider
 Réalisation : Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)
 Traduction : Fouquet Mathias : mathiasfouquet@yahoo.fr
 L2MJ - <http://l2mj.crocpom.fr>

Copyright © 2011 Pegasus Spiele GmbH,
 Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.
 Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de



Pegasus Spiele