



LA COURONNE D'EMARA

Introduction

Un vent de paix souffle sur le petit royaume d'Emara : depuis que règne le Roi Théodorus le Sage, les guerres, les révoltes et autres adversités appartiennent au passé. Théodorus s'est toujours davantage soucié du bien-être de ses habitants que du pouvoir ou des plus riches.

À cet égard, Théodorus veut préparer sa succession à temps. Seul un homme noble sachant prendre soin des habitants d'Emara aussi bien que lui pourra porter la couronne d'Emara.

Pour juger du potentiel de tous les prétendants, Théodorus et ses conseillers leur lancent un défi de mise en pratique : Celui qui obtiendra le soutien du plus grand nombre de citoyens immigrants sera proclamé futur Roi d'Emara lorsque Théodorus quittera le trône.

Pour ce faire, les prétendants devront fournir aux citoyens de la nourriture et, le plus important, un logis à chacun. Ainsi, promouvoir la construction en ville sera l'un des enjeux majeurs des candidats.

Vous êtes de ces nobles hommes, jeunes, ambitieux, prometteurs, invités en personne et pressentis pour gagner la faveur du Roi Théodorus et la couronne d'Emara. Heureusement, Théodorus a octroyé deux conseillers royaux à chacun d'entre vous, pour vous guider et vous aider à mettre en œuvre vos instructions, à la fois en ville et à la campagne.

Serez-vous le gagnant de cette compétition et le successeur de Théodorus le Sage, en tant que nouveau roi ?

La couronne d'Emara vous attend !

Matériel



1 piste de Score



4 Lieux « Campagne »



4 Lieux « Ville »



1 plateau « Noblesse »



4 plateaux Joueur



16 livres



12 chevalières



12 pièces d'or



12 pains



12 jetons Faveur



4 marqueurs Donation



4 marqueurs Cadeau



1 marqueur Pain



1 marqueur Pierre



1 Statue (3 parties à assembler avant la première partie)



36 cartes Action



20 cartes Noblesse



14 cartes Événement



22 cartes Conseiller (16xA, 6xB)



4 aides de jeu



Ressources : 11 bois, 11 tissus, 11 Céréales, 11 pierres



16 Artisans



8 Émissaires



4 Citoyens



4 Bâtiments

Notes générales

► Cartes recto verso

Toutes les cartes, excepté les cartes Action, sont recto verso. Ceci correspond à la version multilingue originale. Dans cette édition française, la seule différence est la couleur du bord, blanc ou noir.



► Tuiles recto verso

Pour des raisons purement esthétiques, toutes les Tuiles sont imprimées en recto verso, une face claire et une face foncée. Choisissez celle que vous préférez, et placez-les toutes sur cette face.



► Points de règles en fonction du nombre de joueurs

Le mode solo est présenté en page 11. De plus, il n'y a qu'un point de règle dépendant du nombre de joueurs. Il s'agit du placement des marqueurs Cadeau, Donation, Pierre et Pain sur les tuiles Château, Cathédrale et Chantier de Construction lors de la mise en place (étapes 4, 5 et 7 marquées sur fond vert).



Les autres points de règle restent inchangés.

À 2 ou 3 joueurs, utiliser la face des marqueurs avec le symbole :



Autrement, utiliser l'autre face.

► Nombre d'éléments de jeu illimités

Il n'y a pas de limite aux nombres de ressources, pains, livres, chevalières et or que vous pouvez posséder. Si, lors de la partie, vous épuisez une réserve, utilisez un moyen de substitution.

17 Mélangez vos 9 cartes Action et placez-les face cachée près de votre Plateau Joueur.

Piochez 3 cartes.

16 Désignez le premier joueur au hasard. Il prend la Statue et place ses Émissaires sur les tuiles indiquées par 1er Événement de la pile :



Dans le sens horaire, tous les autres joueurs placent leurs Émissaires sur les Tuiles suivantes en tournant dans le sens horaire.

Prenez 1 ressource correspondant à la tuile Campagne où se trouve votre Émissaire.

Note : Les deux pions Émissaires sont différents mais remplissent le même rôle.

15 Placez vos Artisans à l'endroit indiqué sur votre plateau Joueur.



14 Sur la Piste de Score, placez vos Citoyens sur le 0 et placez vos Bâtiments sur le nombre indiqué par le 1er Événement de la pile (par exemple « 30 », voir image)



Exception : Lors de votre première partie, placez vos Bâtiments sur « 35 ». Plus le nombre est bas, plus le jeu est difficile. Vous pouvez aussi décider de l'emplacement initial de vos Bâtiments.

1 La **Campagne** : Assemblez au hasard les 4 Lieux (Forêt, Champ de céréales, Carrière, Filature)

2 Placez les 4 types de ressources sur les Lieux correspondants (bois, céréales, pierres, tissus). Placez les pains sur les champs de Céréales.

3 La **Ville** : Assemblez au hasard les 4 Lieux (Château, Cathédrale, Chantier de Construction, Marché)



12 Mélangez les Cartes **Événement** et formez-en une pile face visible sur la table.

13 Chaque joueur prend un **plateau Joueur**, une **aide de jeu**, et son **matériel** : 8 pièces en bois (4 Artisans, 1 Citoyen, 2 Émissaires, 1 Bâtiment) et 9 cartes Action (1 de chaque type).

4 **Château** : Placez les Chevalières à l'endroit indiqué.

Choisissez la face appropriée des 4 Marqueurs Cadeau en fonction du nombre de joueurs. Placez-les sur l'endroit indiqué, le nombre noir faisant face à la ressource.

À **2 joueurs** : Tourner les Marqueurs Pierre et Tissu de façon à ce que les «2» soient en face des ressources.



5 **Cathédrale** : Mélangez les jetons Faveur et former une pioche face cachée. Placez les livres à côté.

Choisissez la face appropriée des 4 Marqueurs Donation en fonction du nombre de joueurs. Placez-les sur l'endroit indiqué, le nombre noir faisant face à la ressource.

À **2 joueurs** : Tournez les Marqueurs Bois et Céréales de façon à ce que les «2» soient en face des ressources.



6 **Marché** : Placez les pièces d'or à l'endroit indiqué.



7 **Chantier de construction** :

Choisissez la face appropriée du Marqueur Pain et du Marqueur Pierre en fonction du nombre de joueurs. Placez-les sur les endroits indiqués, le nombre noir faisant face aux symboles Pain et Pierre.

À **2 joueurs** : Tournez les deux Marqueurs jusqu'au nombre suivant, dans le sens horaire.



8 **Conseillers** : Mélangez les cartes Conseiller A (voir image) et placez-en 8, au hasard, aux endroits indiqués, sur les tuiles Ville (2 par Tuile). Rangez le reste dans la boîte.



9 Mélangez les cartes Conseiller B (voir image) et placez-les face visible près du plateau de jeu.



10 Triez et empilez les **cartes Noblesse** selon leur Rang. Triez chaque pile selon la valeur des Points de Citoyen, dans l'ordre décroissant. Placez les piles sur le plateau Noblesse.

11 Assembler la **Piste de Score** près des autres éléments du jeu.

Aperçu du jeu

Dans *La Couronne d'Emara*, vous avez pour ambition de satisfaire le plus grand nombre de citoyens possible. Votre Citoyen indique la progression de vos **Points de Citoyens** sur la Piste de Points de Victoire.

Ce faisant, à la fin de la partie, tous vos citoyens doivent être logés pour être satisfaits. Ainsi, votre Bâtiment indique vos **points de Bâtiments** sur la piste de score.

Dès lors, pour gagner, vous devez penser à la fois à augmenter le nombre de vos citoyens, et à les loger. Au final, votre score sera le plus petit des deux scores, Citoyens ou Bâtiments, et le joueur avec le score le plus élevé gagne.

Pendant le jeu, vous effectuerez différentes **actions** :

D'abord, les Cartes **Action** vous fourniront des ressources et permettront diverses actions.

D'un autre côté, jouer une Carte Action déclenche toujours un Mouvement et une Action de l'un de vos **Émissaires**. Mouvement et Action dans la Campagne vous fourniront des ressources supplémentaires que vous pourrez dépenser en ville.

Vous pouvez également utiliser ces ressources pour obtenir des **actions Bonus** : embaucher des Artisans, recruter des Conseillers, ou élever votre Rang de Noblesse. Les deux premières servent à développer votre jeu, la dernière augmente votre réputation et attire des citoyens.

Il y a différentes façons de gagner des **Points**.

Vous recevez des **Points de Bâtiments** en livrant des Pierres ou du Bois sur le Chantier de Construction, ou bien en dépensant des livres au château, ou encore grâce à certains Conseillers.

Vous recevez des **Points de Citoyens** en livrant des pains et des pierres sur le Chantier de Construction, en élevant votre rang de Noblesse en donnant des Livres au marché ou grâce à certains Conseillers.



Chantier de construction



Château



Marché

Déroulement du jeu

La Couronne d'Emara se joue en **6 manches de 3 tours** chacune.

Chaque **manche** se déroule comme suit :

1. Événement

Mettez la carte du dessus de la pile des Cartes Événements dans la boîte de jeu. Lisez la nouvelle carte active à tous les joueurs et appliquez ses effets. Les effets de certaines cartes ne s'appliquent qu'à la fin de la manche (voir ci-dessous).

Les événements sont détaillés page 10, « Cartes Événements ».

2. Tour de jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À votre tour de jeu, jouez une carte Action depuis votre main sur un emplacement libre de votre plateau Joueur. Appliquez ensuite l'**Action de carte**, le **Mouvement**, et jusqu'à 3 **actions Bonus** différentes dans l'ordre de votre choix.

Les actions sont détaillées sur la page suivante, « tour d'un joueur ».

3. Fin de manche

La **manche prend fin** lorsque chaque joueur a joué 3 tours, et que chacun a joué ses 3 Cartes Actions :

- Si l'Événement en cours concerne la fin de manche, appliquez ses effets.
- Le premier joueur **pass**e la **Statue** au joueur suivant dans le sens horaire.
- Retournez les 3 cartes Action jouées à cette manche pour « vider » les emplacements des plateaux Joueur.
- À la fin de la 3^e manche, mélangez les 9 cartes Actions pour former une nouvelle pioche.
- **Piochez** 3 cartes Action.

Après 6 manches, **la partie prend fin**. Effectuez le **décompte de fin de partie** et déterminez le vainqueur.



Tour d'un joueur

Jouez une carte de votre main sur un emplacement vide de votre plateau Joueur.

La carte détermine quelle **Action de carte** vous effectuez.

L'emplacement détermine le **Mouvement**, c'est-à-dire le nombre de déplacements (1, 2 ou 3) qu'effectue l'un de vos Émissaires.

Vous pouvez également effectuer chacune de vos **actions Bonus** une fois, si vous en payez le coût (voir plus tard)

Vous pouvez effectuer toutes ces actions **dans l'ordre de votre choix** mais vous devez finir chaque action avant de commencer la suivante.



Action de carte

Effectuez l'action décrite sur la **carte Action** que vous venez de poser :



Prenez 1 bois/1 pierre/1 tissu/1 céréale/1 chevalière.



Vous pouvez payer une ressource pour prendre 1 pièce d'or OU payer 3 ressources au choix pour prendre 2 pièces d'or.



Déplacer 1 de vos Émissaires sur le Lieu suivant dans le sens horaire (1 déplacement). Vous pouvez effectuer l'action associée.

Note : Ceci équivaut à 1 action de Mouvement permettant 1 déplacement (voir ci-dessous)



Vous pouvez effectuer l'Action Bonus « Embaucher un Artisan » ou « Recruter un Conseiller » sur un Lieu où se trouve l'un de vos Émissaires. Payez une ressource de moins que le coût requis.

Note : Les actions Bonus sont détaillées page 7, « Actions Bonus »



Vous pouvez effectuer l'Action associée à n'importe quel lieu en Ville (Château, Marché, Cathédrale ou Chantier de Construction) indépendamment de la position de vos Émissaires.

Note : Les Lieux en Ville et leurs actions sont détaillés page 6, « Actions des Lieux en Ville ».

Action de Mouvement

Déplacez un de vos Émissaires dans le sens horaire sur un nouveau Lieu en effectuant exactement le nombre de déplacements indiqué sur l'emplacement où la carte Action vient d'être posée (1, 2 ou 3). **Vous devez effectuer autant de déplacements qu'indiqué !**

Il n'y a pas de limites au nombre d'Émissaires présents en même temps sur un même Lieu.

Vous pouvez ensuite effectuer l'Action associée au Lieu.

Les Lieux et leurs Actions sont expliqués dans les paragraphes suivants.

Actions des Lieux en Campagne



Filature, Champ de céréales, Carrière, Forêt

Prenez 1 ressource indiquée sur le Lieu : 1 tissu, 1 céréale, 1 pierre ou 1 bois.

De plus, pour chacun de vos Artisans présent sur le Lieu, vous pouvez choisir entre :



➔ Prendre 1 Ressource supplémentaire du même type OU

➔ payer 1 Céréale pour prendre 1 Pain



Actions des Lieux en Ville



Cathédrale

- ➔ Vous pouvez faire **1 donacion** :
- Choisissez quel type de ressource vous voulez donner. Payez le nombre de ressources indiqué par le marqueur correspondant. Puis tournez ce marqueur dans le sens horaire jusqu'au nombre suivant.*
- Vous recevez 2 récompenses pour la donacion :

- Prenez **1 livre**. 

Note : Les Livres représentent la connaissance. Les Livres peuvent être utilisés pour obtenir des Points de Bâtiments dans le Château ou des Points de Citoyens au Marché.

- Vous recevez également **1 jeton Faveur** : piochez 3 jetons Faveur et regardez-les. Gardez en un face visible près de votre Plateau Joueur. Défaussez les 2 autres en formant une pile de défausse face visible. Si la pioche de jetons Faveur vient à se vider, mélangez les jetons de la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée.

Si votre Émissaire finit son mouvement sur un Lieu indiqué sur un ou plusieurs de vos jetons Faveur, ou si vous effectuez l'action du Lieu, vous pouvez défausser ces jetons pour recevoir les récompenses indiquées.

Les Jetons Faveur sont détaillés en page 9, « jetons Faveur ».



Exemple : le marqueur Donacion indique 1 Tissu. Vous payez 1 Tissu et tournez le Marqueur qui maintenant indique «2». La prochaine donacion coûtera 2 Tissus.



Château



2 Actions sont réalisables au Château. Vous pouvez effectuer chacune 1 fois.

- ➔ Vous pouvez faire **1 cadeau** au roi :
- Choisissez le type de ressource que vous souhaitez offrir. Payez le nombre de ressources indiqué par le marqueur correspondant. Puis tournez le marqueur jusqu'au nombre suivant dans le sens horaire.*
- Vous recevez une récompense pour le cadeau :

- – Prenez **1 Chevalière** 

Note : Les Chevalières représentent votre influence auprès du Roi. Elles peuvent être utilisées pour élever votre Rang de Noblesse et pour plusieurs événements.

- ➔ Défaussez **1 livre** pour recevoir 5 Points de Bâtiments.



Marché



2 Actions sont réalisables au Marché. Vous pouvez effectuer chacune 1 fois.

- ➔ Payez n'importe quelle ressource pour prendre **1 pièce d'or**. 
- Lorsque vous devez payer une ressource, vous pouvez toujours défausser 1 pièce d'or à la place.

Note : Les pièces d'or peuvent être utilisées pour élever votre Rang de Noblesse.

- ➔ Défaussez 1 à 5 livres pour recevoir des points de Citoyens conformément au tableau suivant :

Livres	1	2	3	4	5
Points de Citoyens	3	6	10	15	21



Chantier de construction

3 Actions sont réalisables sur le Chantier de Construction. Vous pouvez effectuer chacune 1 fois.

- ➔ Payez **1 pierre** pour gagner 5 points de Bâtiments et gagner le nombre de points de Citoyens indiqué par le marqueur Pierre. Puis tournez le marqueur jusqu'au nombre suivant dans le sens horaire.*
- ➔ Payez **1 - 3 pains** pour gagner, pour chaque pain dépensé, le nombre de Points de Citoyens indiqué par le marqueur Pain. Puis tournez le Marqueur jusqu'au nombre suivant dans le sens horaire.*
- ➔ Payez **1 ou 3 Bois** pour gagner des Points de Bâtiments :
- Pour 1 bois, recevez 5 points de Bâtiments.
 - Pour 3 bois, recevez 10 points de Bâtiments.

***Note :** Si vous devez tourner un marqueur sur le Château, la Cathédrale, ou le Chantier sur le nombre noir ou sur le symbole du nombre de joueurs, à la place, rangez-le dans la boîte. Jusqu'à la fin de la partie, considérez la valeur imprimée sur le plateau.

Actions Bonus

En plus de vos Cartes et de vos Mouvements, vous pouvez aussi effectuer **chacune** des 3 actions Bonus réalisables **1 fois**, à n'importe quel moment de votre tour de jeu. Vous devez en payer le coût.



Action Bonus : Élever votre Rang de Noblesse

Les cartes de Noblesse sont un bon générateur de Points de Citoyens. Les cartes correspondent à 5 rangs de noblesse que chaque joueur peut obtenir une fois par partie dans l'ordre suivant : Baron, Comte, Prince, Marquis, Duc. Vous ne pouvez pas sauter un Rang.

Pour élever votre Rang de Noblesse, défaussez autant de chevalières et de pièces d'or qu'indiqué pour le Rang suivant et prenez la 1^{re} carte de la pile correspondante.

Recevez le nombre de Points de Citoyen indiqué sur la carte de Noblesse et glissez-la sous votre Plateau Joueur (voir image à droite)



Action Bonus : Embaucher un Artisan

Les Artisans augmentent vos revenus sur les Lieux de Campagne.

Pour embaucher un Artisan, choisissez d'abord une hutte vide sur le Lieu Campagne où se trouve votre Émissaire. Payez le coût indiqué sur la hutte et placez-y l'Artisan situé le plus à gauche sur votre plateau Joueur.

Recevez immédiatement le nombre de Points de Citoyen indiqué sous l'Artisan, sur votre Plateau Joueur.

Note : Vous pouvez placer jusqu'à 3 Artisans sur le même Lieu.



Note : Jaune veut embaucher un Artisan. La hutte indiquant 2 Bois est déjà occupée, il choisit donc la hutte indiquant 1 Bois et 1 Tissu, paie le coût et place l'artisan. Il reçoit 1 Point de Citoyens, car c'était son premier Artisan.



Action Bonus : Recruter un Conseiller

Pour recruter un Conseiller, choisissez d'abord un Conseiller sur le Lieu Ville où se trouve votre Émissaire.

Ensuite, payez les ressources indiquées en haut de la Carte Conseiller et placez-la à la gauche de votre portrait sur votre plateau Joueur (voir image à droite)

Tant que possible, remplissez l'emplacement vide du Lieu en y plaçant la 1^{re} carte Conseiller B de la pile.

Recevez immédiatement les Points de Citoyens indiqués sur la carte Conseiller en bas à gauche. Certains Conseillers vous donnent un bonus supplémentaire immédiat, d'autres améliorent vos capacités pour le reste de la partie.

Tous les conseillers sont détaillés en pages 8-9, « Conseillers ».



Fin de partie

La partie se termine **après 6 manches**, quand chaque joueur a joué toutes ses cartes actions deux fois.

Procédez alors au **décompte de fin de partie** :

Recevez 2 points pour chaque chevalière que vous possédez. Recevez 1 point pour chaque pièce d'or, jeton Faveur, livre, pain, et pour chaque lot de 2 ressources qui vous restent. Vous pouvez utiliser ces points pour les Citoyens ou les Bâtiments ou les deux. Déplacez vos Citoyens et Bâtiments en conséquence.

Déterminez votre score en comparant vos points de Citoyens et de Bâtiments. Le plus petit des deux scores est votre score final.

Le joueur avec **le score le plus élevé gagne**.

En cas d'égalité, appliquer la règle suivante pour déterminer celui qui l'emporte :

1. Celui qui a le score le plus élevé avec son second pion (Citoyen ou Bâtiment),
2. Celui qui a le rang de Noblesse le plus élevé,
3. Celui qui a marqué le plus de Points de Citoyens avec sa carte de Noblesse de plus haut rang

Si l'égalité subsiste, tous ces joueurs partagent la victoire.

Exemple : Emma a 66 Points de Citoyens et 68 Points de Construction, son score final est 66, le plus petit des deux.



Jacob a 60 points (69 Points de Citoyens et 60 Points de Construction), Hugo a 65 points (71 Points de Citoyens et 65 Points de Construction). Emma l'emporte face à Hugo et Jacob.

Explication des cartes et des jetons

Conseillers

Vous pouvez recruter un Conseiller en payant son coût lors d'une Action Bonus durant votre tour.

Les Conseillers restent avec vous jusqu'à la fin de la partie.

Vous recevez immédiatement les Points de Citoyens indiqués sur la carte. Certains Conseillers accordent des effets spéciaux : uniques et immédiats, 1x par tour, ou permanents. Les effets des Conseillers sont toujours optionnels.

The diagram shows the 'ABBESSE' card with callouts explaining its parts:

- Coût de recrutement du Conseiller:** Indicated by two blue gem icons at the top of the card.
- Vous recevez immédiatement les points de Citoyens:** Indicated by a green circle with the number '2' at the bottom left of the card.
- Type A ou B:** Indicated by the letters 'A' and 'B' in the bottom corners of the card.
- Moment et fréquence de l'effet:** Explained by three icons: a lightning bolt for 'Immédiat', '1x' for '1x par tour', and an infinity symbol for 'Permanent'.
- Effet spécial:** Indicated by a green icon with a cross and a book, representing a unique effect.

Conseillers de type A (placés sur le Plateau lors de la mise en place) :

Le nombre entre parenthèses indique les points de Citoyens que vous recevez lorsque vous recrutez le Conseiller.

Unique et immédiat :



Comptable :
Prenez 1 pièce d'or. (+ 6)



Archiviste :
Prenez 2 livres. (+2)



Orfèvre :
Prenez 1 chevalière. (+ 5)



Charpentier :
Recevez 10 Points de Bâtiments. (+1)

Une fois par tour (y compris immédiatement après le recrutement) :



Boulangère :
Payez 1 tissu et 1 céréale pour prendre 1 pain OU payez 1 tissu et 2 céréales pour prendre 2 pains. (+3)



Institutrice :
Payez 2 ressources au choix pour prendre 1 Livre. (+3)



Huissier :
Défausser 1 chevalière pour recevoir 5 Points de Bâtiments (+5)



Couturière :
Payez 1 Tissu pour recevoir 2 Points de Citoyens. (+5)



Propriétaire :
Payez 1 Tissu et 1 Point de Citoyens pour recevoir 5 Points de Bâtiments. (+3)



Marchand :
Payez 1 ressource pour prendre 1 autre ressource (+2)

Permanent (y compris immédiatement après le recrutement) :



Chambellan :
Défaussez 1 chevalière pour prendre 1 pièce d'or ou vice-versa (+6)



Érudit :
Dépensez les ressources de votre choix pour embaucher un Artisan ou recruter un Conseiller. Seul le nombre de ressources compte. (+3)



Mairesse :
Recevez 2 Points de Citoyens supplémentaires lorsque vous faites un cadeau au Château. (+5)



Intendant :
Vous pouvez embaucher un Artisan ou recruter un Conseiller indépendamment de la position de vos Émissaires (+5)



Abbesse :
Prenez 1 livre supplémentaire lorsque vous faites une donation à la Cathédrale (+2)



Forgeron :
Lorsque vous recevez des Points de Bâtiments, recevez 2 Points de Bâtiments supplémentaires. Ne s'applique pas pour le décompte de fin de partie (+2).

Conseillers de type B (dans la pile face visible) :

Les effets de tous les Conseillers de type B sont uniques et immédiats.



Sir Christiaan :
Recevez 8 Points de Citoyens.



Lady Marie :
Recevez 8 Points de Citoyens.



Sir Carl :
Recevez 10 Points de Citoyens.



Lady Frida :
Recevez 12 Points de Citoyens.



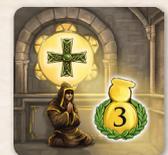
Sir Gustave :
Recevez 12 Points de Bâtiments.



Sir Antoni :
Recevez 15 Points de Bâtiments.

Jetons Faveur

Chaque Jeton Faveur comporte un symbole correspondant à l'un des 4 Lieux de Ville dans le coin supérieur gauche. Ceci vous indique où vous pouvez appliquer ses effets. Le coin inférieur droit vous indique la récompense alors reçue.



3 pts de Citoyens



5 pts de Bâtiments



1 livre



1 chevalière



1 pièce d'or

Vous pouvez prendre la récompense du jeton au moment où votre Émissaire se rend sur le Lieu indiquée ou lorsque vous effectuez l'action du Lieu en utilisant une carte Action. Si vous le faites, défaussez le jeton Faveur.

Note : Vous pouvez prendre la récompense même si vous n'utilisez pas l'action de la Tuile.

Cartes Événement

Au début de chaque manche (6 fois par partie), vous défaussez la Carte Événement et appliquez les effets de la nouvelle carte ainsi révélée. Les effets suivants sont dans le jeu :

Chaque joueur reçoit 1 ressource :



Coupe de bois en forêt :
Prenez 1 bois.



Récolte abondante :
Prenez 1 céréale.



Pierre importée :
Prenez 1 pierre.



Tissu raffiné :
Prenez 1 tissu.

Vous pouvez tous recevoir une récompense à la fin de la manche :

Après que chaque joueur a fini ses 3 tours de jeu, vous devez payer ou défausser quelque chose (chacun son tour) pour recevoir une récompense :



La Grande Famine :
Vous pouvez payer 1 céréale pour recevoir 3 points de citoyens OU payer 2 céréales ou 1 chevalière pour recevoir 5 points de Citoyens.



L'Aumône pour les Pauvres :
Vous pouvez défausser 1 pièce d'or ou 1 chevalière pour recevoir 4 points de Citoyens.



Sagesse des livres anciens :
Vous pouvez défausser 1 livre ou 1 chevalière pour recevoir 5 points de Bâtiments.

Une règle est modifiée le temps de la manche :



Un Hiver précoce :
Lorsque vous recevez des Points de Bâtiment, recevez 1 point de moins. Ne s'applique pas pour le décompte de fin de partie.



Négociants étrangers :
Au Marché, vous pouvez payer 1 ressource supplémentaire pour recevoir 1 pièce d'or supplémentaire.



Un Été généreux :
Lorsque vous recevez des Points de Bâtiment, recevez 2 points supplémentaires. Ne s'applique pas pour le décompte de fin de partie.



Une pieuse Donation :
Lorsque vous faites une donation à la Cathédrale, recevez 3 Points de Citoyens supplémentaires.



Respecté de la Cour, aimé du Peuple :
Lorsque vous augmentez votre rang de Noblesse, recevez 2 points de Citoyens supplémentaires.



Un Cadeau du Peuple :
Lorsque vous faites un cadeau au Château, recevez 3 points de Citoyens supplémentaires.



Travail dans de bonnes conditions :
Payez une ressource de moins que le coût requis pour recruter un Conseiller.

Mode solo

Dans le mode solo, vous jouez contre Victoria, une joueuse virtuelle. Elle ne collecte que des points de Citoyens, pas de points de Bâtiments. Deux variantes sont possibles pour le mode solo.

Parties individuelles : meilleur score final

Dans cette variante, vous tentez de faire le plus de points possible.

Vous pouvez moduler la difficulté en modifiant la position de départ de votre Bâtiment. Nous recommandons de commencer entre 15 (difficile) et 40 (facile). Notez séparément vos scores selon la valeur de départ.

La participation de Victoria n'impacte pas votre meilleur score. Elle ne sert qu'à disputer les cartes de Noblesse et le Chantier de construction (voir ci-dessous).

Campagne : jusqu'où pourra reculer votre Bâtiment ?

Dans cette variante, lors de parties successives, vous tentez de battre Victoria, tout en diminuant à chaque partie la position de départ de votre Bâtiment. Votre **score de campagne** est la plus petite position de départ où vous avez réussi à battre Victoria. Pour gagner, votre score final doit être **strictement supérieur** au sien. Une égalité ne suffit pas.

Si vous parvenez à la battre deux fois avec la même position de départ, un score final supérieur est considéré comme meilleur.

Pour **changer la position de départ** de votre Bâtiment, appliquez les règles suivantes :

- ➔ Pour votre **première partie**, commencez sur le « 40 »
- ➔ **Si vous gagnez**, diminuez la position de départ de 5 (ex. : 35 pour la deuxième partie).
- ➔ **Si vous perdez**, augmentez la position de départ de 2 (ex. : 42 pour la deuxième partie).



Règles du Jeu

Les modifications des règles s'appliquent pour les deux variantes solo. Les autres règles restent inchangées.

Mise en place :

- ➔ Préparez votre matériel et prenez un Citoyen supplémentaire d'une autre couleur. Placez-le sur le 0 de la piste de score pour indiquer le score de Victoria normalement.
- ➔ Placez les marqueurs pierre et pain sur le chantier de Construction comme pour une partie à 4 joueurs.
- ➔ Placez les marqueurs donation et cadeau sur la Cathédrale et le Château comme pour une partie à 2 joueurs.
- ➔ Rangez l'événement « Un Hiver précoce » dans la boîte de jeu.

Déroulement du jeu :

Effectuez les étapes suivantes à la fin des manches 2 à 6 :

- ➔ Victoria reçoit des Points de Citoyen comme si elle payait 1 pierre et 1 pain au Chantier de construction. Tournez les Marqueurs en conséquence.
- ➔ Victoria augmente son rang de Noblesse. Prenez la carte du rang suivant (voir ci-dessous) et placez-la près du plateau de jeu en une pile. Victoria reçoit les Points de Citoyens correspondants normalement.

Round 2: Baron

Round 4: Prince

Round 6: pas de Carte !

Round 3: Comte

Round 5: Marquis

À la fin de la 6^e manche, déterminez votre score final normalement, c'est à dire le plus petit des deux scores Citoyens ou Bâtiments.

Vous pouvez reporter vos résultats sur la fiche de score (sur la page suivante). Vous pouvez également télécharger la fiche sur www.matagot.com dans la section Téléchargement.

Note : Si vous décidez d'utiliser la variante « Choix éclairé » (voir page 12) dans le Mode solo, nous recommandons d'utiliser une fiche de score distincte, car cette variante vous donnera de meilleurs résultats.

