

Haakon Gaarder



COMPAGNONS

UNIR POUR PROSPÉRER



12+

1/5

45 min





INTRODUCTION

Vous êtes le fondateur d'un nouveau village médiéval. La peste noire vient de faire des ravages, et tout est à reconstruire. Les survivants se retrouvent dépourvus face à l'ampleur de la catastrophe qui a emporté de nombreuses personnes. Nombre de celles-ci étaient indispensables aux villageois pour trouver de la nourriture, vivre à l'abri, et s'habiller chaudement. Les artisans n'ont plus ni fournisseur ni matière première, les négociants ont perdu leurs clients, et beaucoup ont perdu leur ferme ou leur atelier en fuyant l'épidémie.

Les routes sont pleines de réfugiés, à la recherche d'un nouveau départ. Ils viennent à vous, espérant pouvoir s'installer et vivre décemment. Votre ferme est le point de départ idéal d'un nouveau village, grâce à la nourriture qu'elle peut produire. Cependant, il vous faudra choisir avec soin qui pourra vous rejoindre, car vos réserves sont limitées.

Tous ces nouveaux arrivants ont des compétences uniques, mais ils ne pourront exprimer leur savoir-faire que s'ils y sont aidés par d'autres villageois des environs. C'est par la route qu'arriveront matières premières, outils et autres services.

Si vous arrivez à faire travailler tout ce petit monde en harmonie pour engranger des bénéfices tout en augmentant vos réserves de nourriture et en étendant votre domaine, votre village sera prospère.

Un bon village abrite des métiers dont les spécialités se combinent. Parfois, ça ne marche pas, et vous devrez former tel ou tel villageois au métier voulu. C'est comme ça que je suis devenu bûcheron. Je voulais être pêcheur, mais tant pis.



CONTENU



5 cartes Place du Village



5 aides de jeu



5 compagnons



30 villageois communs :
bûcherons, mineurs et faneurs



6 villageois de départ



2 cartes Marché



Carte Premier joueur et
Carte Fin de la phase
Recrutement



137 pièces



94 autres villageois

MODE SOLO



24 cartes Événement



Carte Comtesse
& carte Bouffon

- 1 Prenez les 6 cartes *Villageois de départ* (marquées d'un 🏠) et placez-les face visible sur la table pour former la *route*.
- 2 Formez 3 pioches séparées face visible avec les 10 *Faneurs*, les 10 *Bûcherons* et les 10 *Mineurs*.
- 3 Chaque joueur reçoit une carte *Compagnons* et la place face "2 Or" visible. La carte *Compagnons* est le point de départ de chaque *village*.
- 4 Chaque joueur reçoit sa carte *Place du village* et la place à côté de son *village*.
- 5 Chaque joueur reçoit 8 Or* qui forment son *trésor*. Placez le reste de l'or à proximité de la *route* pour former la *banque*.
- 6 Le joueur qui a vécu au même endroit le plus longtemps reçoit la carte *Premier joueur*.
- 7 À 2 ou 3 joueurs, retirez toutes les cartes 🏠 (les cartes *Laine* et *Cuir*).



- 8 Mélangez le reste des cartes pour former 6 pioches de cartes face cachée, chacune contenant deux fois plus de cartes qu'il y a de joueurs (par exemple, à 5 joueurs, chaque pioche contient 10 cartes). Alignez ces pioches de cartes sur la *route* au-dessus des *villageois de départ*.
- 9 Placez la carte 1^{re} phase *Marché* sous la deuxième pioche et la carte 2^e phase *Marché* sous la sixième pioche. La *route* est maintenant prête.
- 10 Chaque joueur reçoit 5 cartes parmi les cartes restantes pour former sa *main*.
- 11 Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à proximité de la *route* pour former la *réserve*.

Voir p. 11 pour les règles spécifiques aux parties à 2 joueurs.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

* L'or désigne la monnaie du jeu, quelle que soit la couleur des pièces.

CE QUE CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

PLACE DU VILLAGE



COMPAGNONS



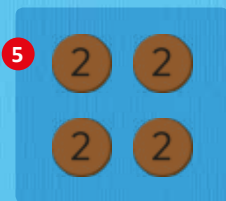
VILLAGE



AIDE DE JEU



TRÉSOR



MAIN



CARTES VILLAGEOIS



Symbole Famille : indique à quelle famille (parmi les 9) ce villageois appartient. La plupart des villageois doivent être placés sur des villageois de la même famille.

Limite d'empilement : indique le nombre de villageois qui peuvent être placés sur cette carte (ici, un seul).

Chaîne de production : indique sur quels villageois ce villageois doit être placé, et quels sont ceux qui peuvent être placés sur lui (voir p. 12).

Métier : indique le métier du villageois.

Symbole Or : indique combien d'or gagnera ce villageois lors des phases Marché. Vous gagnerez la partie en ayant plus d'or que vos adversaires.

Symbole Nourriture : vous permet de recruter un villageois de plus à la phase Recrutement (voir p.8).

Symbole Maison : vous permet de placer un villageois de plus à la phase Placement (voir p.12).



Cadenas : indique que ce villageois a un cadenas (voir p.15).

Bandeau : indique le nom de la famille. Seuls les villageois qui peuvent être posés directement sur la table (sans villageois dessous) ont un bandeau.

Symbole Clé : indique qui peut déverrouiller le cadenas de ce villageois (voir p.15).

Symbole Argent : indique comment ce villageois vous rapportera des points lors de la 2^e phase Marché (voir p.20).



Symbole Porte-clés : indique le nombre de villageois dont ce villageois est la clé (voir Cadenas p.15).

Panneau de direction : indique que ce villageois est l'un des six de départ, qui commence sur la route. N'est important que pour la mise en place et le rangement.

Dos de carte : indique la famille du villageois qui est au recto. Utile lorsque vous recrutez des villageois face cachée, ou quand vous cherchez à deviner les cartes de vos adversaires.



Symbole de défausse : indique que cette carte sera défaussée une fois jouée (voir p. 17).



RÈGLES DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce que toutes les pioches de cartes Villageois de la route **A** soient épuisées. Chaque manche se divise en deux phases distinctes qui se jouent dans cet ordre :

1. Phase Recrutement : recrutez des villageois depuis la route.

2. Phase Placement : placez des villageois de votre main dans votre village **B**.

2 phases Marché surviennent en cours de jeu et vous permettent de gagner de l'or. Le joueur qui a le plus d'or **C** à la fin du jeu est le vainqueur.

PHASE RECRUTEMENT

Lors de cette phase, vous pouvez à tour de rôle recruter des villageois depuis la route. Vous pouvez recruter n'importe quel villageois face visible, ou en choisir un à l'aveugle depuis n'importe quelle pioche de cartes.

Vous devez recruter 2 villageois, plus 1 par Nourriture **P de votre village.** C'est votre *Limite de recrutement*. Si vous avez 1 *Nourriture*, par exemple, vous devez recruter 3 villageois. **Vous ne pouvez jamais recruter plus de 5 villageois, même si vous avez 4 Nourriture ou plus.**

Le Premier joueur commence. **Il recrute 1 villageois, puis passe la main au joueur suivant, dans le sens horaire.** Lorsque vous recrutez 1 villageois, placez-le sur votre *Place du village* **D**. Si vous avez pris une carte face visible, remplacez-la par une nouvelle carte tirée du sommet de la pioche la plus à gauche **E**. S'il y avait une pièce **posée** (et non imprimée) sur la carte que vous avez recrutée, placez cette pièce dans votre *trésor*.

Répétez la procédure jusqu'à atteindre votre *Limite de recrutement*. Ensuite, prenez en main les cartes recrutées. Lorsque tous les joueurs ont terminé, passez à l'étape *Nouveaux arrivants*.

Vous ne pouvez pas recruter les cartes Marché **F** : elles doivent rester en place jusqu'à la phase Marché. **Lorsqu'une pioche est épuisée, elle ne fait plus partie du jeu.**

En fin de partie, lorsque toutes les pioches sont épuisées et que vous devez remplacer des cartes sur la route, utilisez des cartes de la *réserve*. Vous pouvez recruter des cartes directement depuis la *réserve* (à l'aveugle) uniquement si toutes les pioches sont épuisées. Si la *réserve* l'est aussi, alors les cartes ne sont plus remplacées.



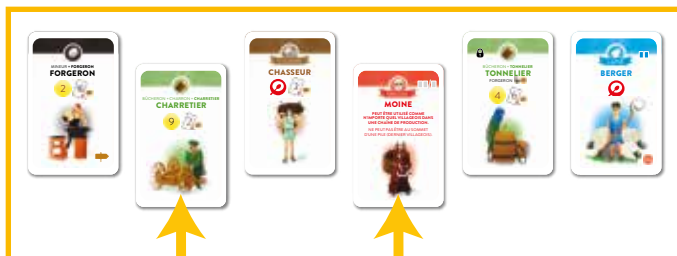
NOUVEAUX ARRIVANTS

Une fois que le recrutement est terminé, procédez comme suit* :

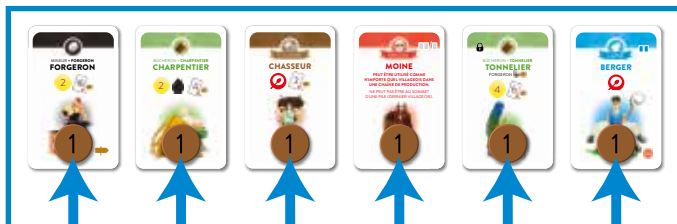
- 1 Défaussez tous les villageois de la route sur lesquels une pièce a été posée.



- 2 Remplacez les villageois défaussés par autant de cartes prises dans la *réserve*. Si la *réserve* est vide, utilisez des cartes au sommet de la pioche la plus à gauche.



- 3 Placez 1 pièce "1" de la banque sur chacun des villageois de la route.

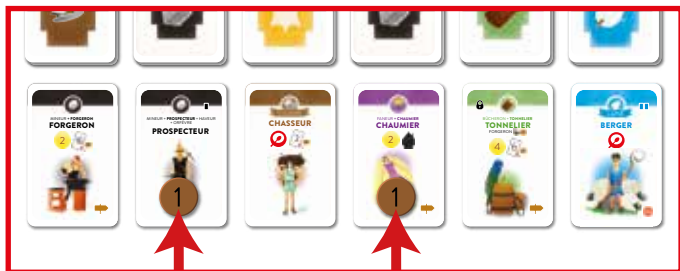


- 4 Passez à la phase Placement.

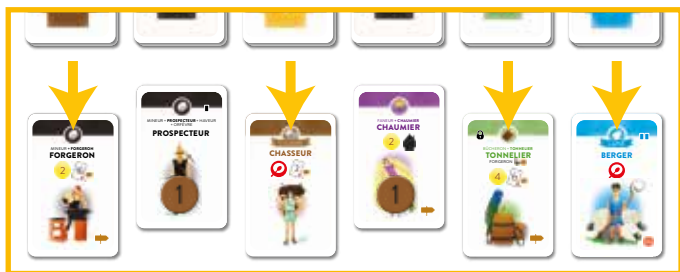
***À 2 joueurs, cette étape se joue différemment. Voyez la page suivante. Le reste du jeu est identique ; seule cette étape change.**

NOUVEAUX ARRIVANTS – RÈGLE POUR 2 JOUEURS

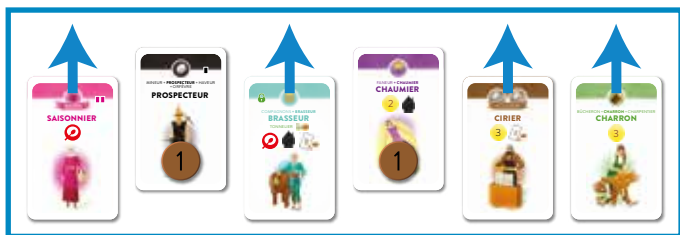
- 1 Chaque joueur, en commençant par le **deuxième**, peut choisir de placer 1 Or depuis la **banque** sur un villageois de la **route**. Vous pouvez placer l'or sur le même villageois, sur deux villageois différents, ou ne rien placer du tout.



- 2 Défaussez tous les villageois face visible sur lesquels **aucune** pièce n'a été posée.



- 3 Remplacez les villageois défaussés par autant de cartes prises dans la **réserve**. Si la **réserve** est vide, utilisez des cartes au sommet de la pioche la plus à gauche.



- 4 Passez à la phase Placement.

Les pièces posées sur une carte restent en place jusqu'à ce que la carte soit prise. Plusieurs pièces peuvent s'accumuler sur une carte.

PHASE PLACEMENT

Lors de cette phase, vous pouvez jouer des villageois depuis votre main pour les placer dans votre village. Une fois qu'un villageois est placé, vous ne pouvez plus le reprendre.

Par défaut, vous pouvez placer 2 villageois, **plus 1** pour chaque symbole *Maison* 🏠 présent dans votre *village* au **début** de la *phase Placement* (par exemple si vous avez 2 Maisons dans votre village, vous pouvez placer 4 villageois). C'est votre *Limite de placement*. **Vous ne pouvez jamais placer plus de 5 villageois, même si vous avez 4 Maisons ou plus.** Vous pouvez placer moins de villageois que votre *Limite de placement* si vous le souhaitez.

Vous devez terminer toutes vos actions de la phase Placement avant de passer au joueur suivant.

Au début de votre phase *Placement*, **annoncez aux autres joueurs** le nombre de villageois que vous êtes autorisé à placer. Posez sur la *Place du village* tous les villageois que vous voulez placer, puis déplacez-les vers votre village. Cela permet à tout le monde de suivre ce qui se passe et assure que vous ne dépassez pas votre *Limite de placement*.

CHAÎNES DE PRODUCTION

S'il y a une *chaîne de production* **A** sur une carte Villageois, cela signifie que ce villageois doit être placé au sein de cette *chaîne de production*. Vous ne pouvez placer le villageois **que** sur les villageois qui apparaissent avant lui dans l'ordre de la chaîne. Par exemple, un *Charretier* doit être placé sur un *Charron*, lui-même placé sur un *Bûcheron*.



Lorsque vous placez une carte sur une autre, recouvrez l'intégralité de la carte sauf son nom (et son symbole Famille). Une fois qu'une carte a été recouverte, les symboles qui apparaissent **sous** son nom ne sont plus en jeu. Si vous couvrez vos *Compagnons* avec un *Porcher*, par exemple, vous ne pouvez plus utiliser la *nourriture* ou l'*or* des *Compagnons*.

Vous n'avez pas à terminer la *chaîne de production* en une seule manche. Vous pouvez commencer par placer un *Bûcheron* et un *Charron*, puis ajouter le *Charretier* plus tard. Les cartes doivent cependant être placées dans l'ordre : vous devez placer la première carte de la chaîne d'abord, puis la deuxième, et ainsi de suite.

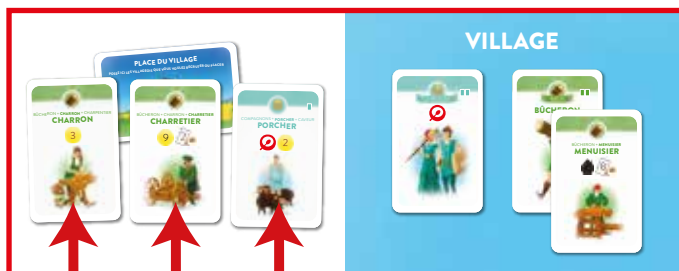
Il peut y avoir jusqu'à 2 villageois sur la première carte d'une *chaîne de production*, ce qui crée deux branches au sein de la même chaîne. Par exemple, un *Bûcheron* peut accueillir un *Menuisier* et un *Charron*. Du côté du *Charron*, la *chaîne de production* pourra être étendue avec un *Charretier*.

Vous avez le droit d'avoir plusieurs fois le même villageois dans votre village.

EXEMPLE DE PHASE PLACEMENT

Guillaume veut jouer son Charretier. D'après la chaîne de production, il doit le placer sur un Charron, lui-même précédé d'un Bûcheron.

BÛCHERON + CHARRON + CHARRETIER
CHARRETIER



- 1 Guillaume a un Charron en main et un Bûcheron dans son village, donc placer le Charretier ne posera aucun problème. Il décide de jouer le Charron, puis le Charretier. Puisqu'il dispose d'un symbole Maison dans son village, il peut aussi jouer une troisième carte. Ce sera le Porcher, qui pourra être placé par-dessus les Compagnons déjà présents dans le village. Guillaume pose donc ses trois cartes sur la Place du village pour montrer aux autres joueurs ce qu'il va faire.



- 2 Guillaume déplace maintenant ses cartes dans le village. Il place le Porcher sur les Compagnons, comme le veut la chaîne de production. De même, il place le Charron sur le Bûcheron ; même s'il y a déjà un Menuisier, le Bûcheron peut fournir deux chaînes à la fois. Enfin, il place le Charretier sur le Charron.

Rappel : les villageois à l'origine d'une chaîne de production comme les Compagnons, les Bûcherons et les Bergers par exemple, peuvent accueillir 2 villageois, formant deux branches de production (qui peuvent être identiques ou différentes).

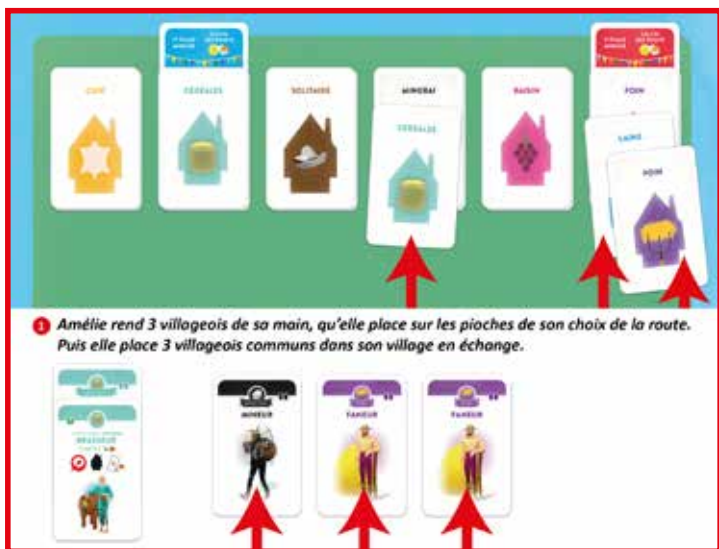


RÉCUPÉRER DES VILLAGEOIS COMMUNS

Vous pouvez récupérer des villageois communs lors de la phase Placement : Bûcherons, Faneurs et Mineurs. Tous les villageois liés au bois, au foin et au minerai devront être placés par-dessus. Pour récupérer un villageois commun, remettez un villageois de votre main sur l'une des pioches de la *route*, puis choisissez un villageois commun et placez-le dans votre village. Vous pouvez faire cela **jusqu'à 3 fois par phase Placement**. Vous n'avez pas à montrer aux autres joueurs les cartes que vous remettez dans les pioches.

Si toutes les pioches de la *route* sont épuisées (elles le seront lors de la dernière phase Placement), remettez les villageois que vous rendez dans la réserve. Si elle est aussi épuisée, défaussez directement ces villageois.

Les villageois communs **ne comptent pas dans votre Limite de placement** lorsque vous les placez dans votre village, et ne sont pas à prendre en compte dans les 5 villageois maximum que vous avez le droit de placer.



CADENAS

Certains villageois sont marqués d'un cadenas **A**. À ce cadenas correspond une **clé** : il s'agit du villageois indiqué sous son nom, à côté du symbole de cadenas ouvert **B**. Pour placer un villageois à cadenas, sa clé doit être présente **dans au moins un village**.



- Si vous disposez de la **clé dans votre propre village**, placez **2 Or** de la **banque** sur celle-ci.
- Si **un autre** joueur dispose de la clé, placez **2 Or** de votre **trésor** sur celle-ci.
- Si **personne** n'a la clé, vous pouvez tout de même placer le villageois, mais devez **payer 2 Or** à la **banque** pour le déverrouiller.

S'il y a plusieurs **clés** disponibles, **vous choisissez** celle que vous payez. Vous ne **pouvez pas** choisir de payer la **banque** si la **clé** est présente dans le **village** d'un autre joueur. Notez aussi qu'il est permis d'utiliser un villageois que vous venez de placer en **phase Placement** pour déverrouiller un autre villageois que vous voulez jouer (voir exemple).

EXEMPLE DE DÉVERROUILLAGE

Mathieu veut placer un **Tonnelier**, un **Brasseur** et un **Pêcheur** dans son village. Ils ont tous un cadenas.



- 1** D'abord, il place le Tonnelier, dont la clé est le Forgeron, qui se trouve chez Alice. Mathieu paie donc 2 Or sur ce Forgeron.



- 2** Ensuite, il place le Brasseur, dont la clé est le Tonnelier. Mathieu place donc 2 Or pris à la banque sur le Tonnelier qu'il vient de placer.



- 3** Enfin, il place le Pêcheur, dont la clé est le Charpentier. Il n'y en a nulle part, aussi Mathieu doit-il payer 2 Or de son trésor à la banque.



SYMBOLE DE PORTE-CLÉS

Le nombre indiqué dans le symbole Porte-clés **A** d'un villageois indique le nombre de villageois dans le jeu dont il est la clé (et donc par qui il peut gagner de l'Or).

Le Forgeron, par exemple, est la clé de 10 villageois, et peut donc potentiellement accumuler 20 Or sur sa carte.

JOUER DES VILLAGEOIS SPÉCIAUX

Lors de la **phase Placement**, vous pouvez aussi jouer des *Villageois spéciaux* (rouges). Ils vous offrent de puissants avantages. Suivez les instructions indiquées sur leur carte.

Les *Villageois spéciaux* qui sont marqués d'une icône de *Défausse* **A** ne **comptent pas** dans votre **Limite de placement**. Vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez mais devez les défausser après utilisation.



Les *Villageois spéciaux* qui ne sont **pas** marqués de cette icône, comme le *Moine*, **comptent** dans votre Limite de placement et sont placés dans votre *village* une fois joués.

Vous ne **pouvez pas** voler les **Compagnons** d'un autre joueur avec un *Villageois spécial*.

EXEMPLE DE VILLAGEOIS SPÉCIAUX

Guillaume va jouer un Moine et un Orfèvre. Il va donc atteindre sa Limite de placement de 2 villageois, mais cela ne l'empêche pas de jouer un Contrebandier et un Ferblantier en plus, car ces cartes ne comptent pas dans sa Limite de placement et vont être défaussées.



1 Le Moine est une sorte de joker dans ce jeu. Guillaume décide de l'utiliser comme un *Haveur* pour pouvoir le jouer entre son *Prospecteur* et son *Orfèvre*.

2 Ensuite, il utilise le *Ferblantier* pour déverrouiller gratuitement le cadenas de l'*Orfèvre*.

3 Il joue également le *Contrebandier* pour gagner la moitié de la valeur imprimée de l'*Orfèvre*, à savoir 10 Or. Le *Contrebandier* a lui aussi un cadenas, mais la présence du *Ferblantier* qui a été joué en même temps permet de l'ouvrir gratuitement. Enfin, Guillaume défausse le *Contrebandier* et le *Ferblantier*.



FIN DE LA PHASE PLACEMENT

À la fin de la phase Placement, vérifiez si vous avez encore de la **nourriture** dans votre **village**. S'il ne vous en reste pas à ce moment-là, vous **devez** retourner votre carte *Compagnons* du côté marqué du symbole **Nourriture** **A**. Une fois retournée du côté Nourriture, une carte *Compagnons* ne pourra plus jamais être retournée côté *Or*.



Amélie n'a pas de nourriture dans son village et doit retourner sa carte Compagnons côté Nourriture.

Ensuite, le joueur qui a la carte Premier joueur la passe à son voisin de gauche, et la phase *Placement* est terminée. Commencez une nouvelle manche avec une *phase Recrutement*, sauf si vous avez déclenché une phase *Marché* (voir ci-dessous).

PREMIÈRE PHASE MARCHÉ

Lorsque les deux premières pioches de cartes (à gauche) de la route sont épuisées, vous déclenchez la **1^{re} phase Marché**, que vous résoudrez **après** la phase Placement de cette manche. La carte **1^{re} phase Marché** **B** vous rappelle cette règle.*

Lors de la **1^{re} phase Marché**, vous recevez de la *banque* la valeur en *or* des cartes de votre *village* + la valeur des pièces qui se trouvent dessus. **Ne retirez pas les pièces des cartes**, car elles marqueront aussi des points lors de la **2^e phase Marché**.

Seuls les villageois qui se trouvent au sommet de chaque pile rapportent de l'Or. On désigne par là les villageois qui ne sont recouverts d'aucune autre carte, même s'ils sont seuls dans leur pile (comme un villageois *Solitaire* par exemple).

Chaque joueur reçoit l'*or* que la banque lui doit et le place dans son trésor. Les symboles *Argent* ne rapportent pas d'*or* lors de la **1^{re} phase Marché**. Lorsque tous les joueurs ont été payés, la **1^{re} phase Marché** prend fin. Défaussez la carte **1^{re} phase Marché** et commencez la phase *Recrutement* de la prochaine manche.



Les deux premières pioches sont épuisées, ce qui signifie que la 1^{re} phase Marché sera résolue à la fin de la manche. On tourne la carte Marché pour rappeler aux joueurs de ne rien poser dessus.

*De manière générale, la **1^{re} phase Marché** survient lors de la manche durant laquelle sa carte est révélée, sauf s'il reste des cartes dans la première pioche à ce moment-là (ce qui est rare, et implique que les joueurs aient tiré seulement des cartes en aveugle depuis la deuxième pioche).

EXEMPLE DE 1^{RE} PHASE MARCHÉ



Alice résout sa 1^{re} phase Marché. Il lui suffit d'additionner la valeur de toutes les pièces visibles parmi celles qui sont imprimées sur ces cartes et celles qui sont posées dessus. Pour rappel, l'Argent ne rapporte rien lors de la 1^{re} phase Marché, donc le Franc-maçon n'est pas pris en compte. Elle gagne 23 Or en tout, qu'elle prend depuis la banque pour les place dans son trésor. Notez que les pièces posées sur les Villageois restent en place : elles rapporteront encore de l'or à la 2^e phase Marché.

Alors, c'est votre premier marché ? N'essayez pas de faire de l'or à tout prix. Pensez à long terme et concentrez-vous sur les villageois et la nourriture. C'est quand j'ai commencé à payer des tournées que mon village a décollé. Vous saviez que le Charpentier n'a pas son pareil pour construire des maisons ?



2^E PHASE MARCHÉ

Lorsque toutes les pioches de cartes de la route sont épuisées, vous déclenchez la 2^e phase Marché, que vous résoudrez **après** la phase Placement de cette manche. Elle est résolue exactement comme la première, sauf que vous devez aussi prendre en compte les **symboles Argent** de vos cartes. Vous pouvez déplacer les pièces posées sur vos cartes vers votre trésor cette fois, mais attention : certaines cartes (comme l'*Agent*) se rapportent directement à ces pièces, aussi est-il conseillé de calculer le reste de votre score **d'abord**, puis de déplacer les pièces après.

SYMBOLES ARGENT

Certaines cartes disposent d'un symbole Argent **A** et d'un court texte qui explique sous quelles conditions elles rapportent de l'or. Ne prenez en compte **que vos propres villageois** quand vous calculez le score de ces cartes. Un *Épicier*, par exemple, ne rapporte de l'or que pour la nourriture de votre propre village.



Certains effets de cartes se rapportent spécifiquement aux symboles Or et non aux symboles Argent. Par exemple, le *Sculpteur* peut vous faire gagner de l'or grâce au symbole Or du Charpentier, mais pas grâce au symbole Argent de l'Abatteur.

Les symboles Nourriture, Maison et Or des villageois qui ont été recouverts par d'autres villageois ne doivent pas être pris en compte lorsque vous calculez les symboles Argent. Notez tout de même que les symboles Famille et les cadenas qui apparaissent en haut des cartes sont pris en compte dans tous les cas, même s'ils sont pas au sommet d'une pile.

Certaines cartes vous indiquent que vous gagnez la valeur en or **imprimée** sur un villageois. Cela signifie que vous ne devez pas prendre en compte des pièces **posées** sur le villageois lors de votre calcul. Par exemple, un *Sculpteur* ne vous fera jamais gagner plus de 9 Or pour un *Charretier*, même s'il y a des pièces posées dessus.

FIN DU JEU

La partie se termine après la résolution de la 2^e phase Marché. Le joueur qui a le plus d'or dans son *trésor* est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de villageois parmi les *ex-aequo* qui l'emporte.



EXEMPLE DE 2^E PHASE MARCHÉ AVEC DÉCOMPTE DE L'ARGENT



Amélie a 2 Épiciers. Chacun d'entre eux marque 3 Or pour chaque symbole Nourriture du village, ce qui fait un total de 9 Or chacun. On y ajoute les 4 Or imprimés sur le Tonnellier, ce qui fait un total de $9+9+4=22$ Or qu'Amélie reçoit de la banque. Enfin, elle retire les pièces de son Menuisier pour les mettre dans son trésor.

Il ne lui reste plus qu'à compter son trésor et espérer être plus riche que ses adversaires. Si c'est le cas, elle remporte la partie.

Vous n'aurez pas toujours le villageois que vous voulez et devrez parfois vendre du vin sans bouteille ou de l'or sans écrin. Mais gardez l'esprit ouvert et tout ira bien : plutôt que de rester bloqué avec des villageois oisifs, envoyez-les couper du bois ou que sais-je, et recrutez les nouveaux arrivants qui vous intéressent.



MODE SOLO

Jadis, le pays était gouverné par la famille royale d'une main de fer. Il n'en reste que la Comtesse. Aujourd'hui, forte de sa richesse et de son armée, elle entend bien retrouver la gloire d'antan en se faisant couronner Reine et en imposant sa volonté aux villageois. Certes, elle n'a ni le soutien du peuple, ni aucune compétence économique, mais compense ces lacunes par l'usage de la corruption, de la ruse et de la violence.

Le mode Solo vous permet de jouer tout seul. Il fait appel à deux paquets de cartes Événement et quelques ajustements de règle qui simulent votre duel avec la Comtesse. Vous contrôlez quels villageois vont dans votre village ou le sien, mais devez aussi faire face à de terribles événements qui vont vous forcer à vous adapter.

MISE EN PLACE

Faites une mise en place pour deux joueurs avec les ajustements suivants :

1. Retirez toutes les cartes de la famille "Spécial".
2. Chaque pioche de cartes de la *route* comporte 5 cartes (et non 4).
3. Placez le Bouffon à côté de votre Place du Village.
4. Mélangez séparément les cartes Événement Été et Hiver et formez deux paquets face cachée. Révélez la première carte du paquet Été et placez-la à côté de la route : **ce sera l'Événement de la première manche.**
5. Remplacez un joueur par la *Comtesse* :
 - la carte Comtesse est la première carte du *village* de la Comtesse (elle remplace les Compagnons). Placez-la côté "4 Or" visible.
 - la *Comtesse* commence la partie avec 1 Or dans son *trésor*.
 - la *Comtesse* n'a pas de main de cartes.



RÈGLES DU MODE SOLO

Le mode Solo se joue avec les règles 2 joueurs, mais dans la mesure où il n'y a qu'un seul joueur, appliquez les changements suivants aux phases de jeu :

PHASE RECRUTEMENT

Lorsque vous recrutez un villageois de la *route*, la Comtesse fait directement sa phase Placement : choisissez pour elle un villageois de la *route* et placez-le dans son village. Vous devez faire cela **avant** de remplacer les cartes prises sur la *route*.

Les villageois placés chez la Comtesse ignorent les règles de *chaînes de production* et sont tous placés **séparément**.

La Comtesse **ignore** le système de *cadenas* lorsque des villageois sont placés dans son village. En revanche, si certains de ses villageois sont la clé des vôtres, vous devez la payer normalement. Dans ce cas, elle est considérée comme un autre joueur.

Résolvez la *Fin de la phase Recrutement* comme pour une partie à 2 joueurs, sauf que la Comtesse ne place pas d'or sur un villageois de la *route*. Si la Comtesse obtient un villageois sur lequel vous avez posé de l'or à la fin d'une phase Recrutement, elle déplace cet or dans son *trésor*.

PHASE ÉVÉNEMENT

La phase Événement suit la phase Placement. Si vous avez déclenché une phase Marché, résolvez-la **après** la phase Événement. Procédez comme suit :

1. Résolvez toutes les cartes Événement face visible. Appliquez les effets indiqués sur les cartes. Vous pouvez les résoudre **dans n'importe quel ordre**. Défaussez ensuite tout Événement résolu. Certains Événements affectent une phase de jeu autre que la phase Événement : **ils doivent aussi être défaussés**.

2. Lorsque tous les Événements visibles ont été résolus, la *Comtesse* prend la première carte de la *réserve* et la place dans son *village* (en continuant d'ignorer les règles de *chaînes de production* et de *cadenas*).

De nouvelles cartes Événement sont alors révélées pour la manche suivante, qui dépendent de la valeur en or du villageois reçu par la Comtesse.

- si le villageois a une valeur de 10 Or ou plus, révéléz 1 Événement.
- si le villageois a une valeur de 1 à 9 Or, révéléz 2 cartes Événement.
- si le villageois a une valeur de 0 Or, révéléz 3 cartes Événement.

Si le villageois a un symbole Argent, calculez sa valeur en or à cet instant, et appliquez les règles ci-dessus. Par exemple, si le villageois est un Muletier et que la Comtesse a 6 symboles Minerai dans son village, alors le Muletier vaut 9, et vous devez révéler 2 Événements.

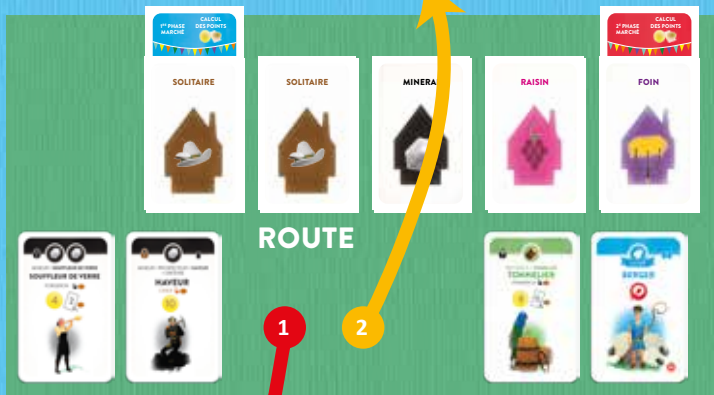


EXEMPLE DE PHASE RECRUTEMENT EN MODE SOLO

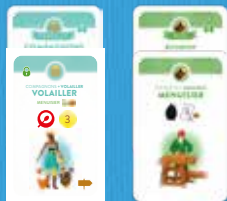
VILLAGE DE LA COMTESSE



Mathieu recrute un villageois, puis en place aussitôt un autre de la route dans le village de la Comtesse. Ensuite, ces villageois sont remplacés par deux cartes de la pioche de gauche. Mathieu a 1 symbole Nourriture, donc il faudra faire cette manœuvre trois fois.



VILLAGE DE MATHIEU



EXEMPLE DE FIN DE PHASE ÉVÈNEMENT



La Comtesse pioche un Caveur à la fin de la phase Évènement. Il vaut 8 Or, donc on révèle 2 nouveaux Évènements.

PASSER DE L'ÉTÉ À L'HIVER

Lorsque vous révéléz de nouveaux Événements, prenez-les depuis la pioche *Été* jusqu'à ce que la 1^{re} phase Marché soit résolue, puis passez à la pioche *Hiver* ensuite.

LE BOUFFON

Le Bouffon est votre allié : vous pouvez le jouer à tout moment. Il vous permet de défausser immédiatement un *Événement*. Toutefois, vous ne pouvez pas défausser un *Événement* déjà résolu, ou en cours de résolution (par exemple, si vous voulez annuler *Conscription*, vous ne pouvez pas attendre de voir quelle carte récupère la Comtesse pour le faire). Le Bouffon est défaussé après utilisation, vous ne pouvez donc l'utiliser qu'une seule fois. Il n'est pas dans votre main, et ne peut donc être échangé contre un villageois commun.

PHASES MARCHÉ

La Comtesse marque ses points comme un joueur normal à chaque phase Marché (elle marque ses symboles Argent à la 2^e phase). N'oubliez pas d'ajouter l'or de son trésor au score final.

DERNIÈRE MANCHE

Lors de la dernière phase Événement (après la 2^e phase Marché), la Comtesse ne prend aucune carte de la réserve.

REMPORTER LA PARTIE

Vous gagnez la partie si vous avez plus d'or que la Comtesse dans votre trésor à la fin de la partie.

MODE DÉBUTANT

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser ces ajustements :

1. Ne révéléz qu'un seul Événement par manche, quel que soit le villageois récupéré par la Comtesse en phase Événement.
2. Retournez la carte de la Comtesse du côté où elle n'a pas d'Or.
3. Retirez la carte Événement "C'était toi !" du paquet Hiver.

MODE DIFFICILE

Pour corser le duel contre la Comtesse, utilisez ces ajustements :

1. Révélez 2 Événements au début de la partie (au lieu d'un seul).
2. Retirez le Bouffon de la partie.
3. Retirez la carte Événement "C'était toi !" du paquet Hiver.
4. La Comtesse commence avec 10 Or, et non 1.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DU MODE SOLO

Vous en savez assez pour commencer votre première partie Solo. Référez-vous aux règles suivantes pour des précisions en cours de jeu.

PÉNURIE D'ÉVÉNEMENTS

Si vous épuisez un paquet d'Événements (Été ou Hiver), mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX

La plupart des Événements, quand vous les révéléz, ne s'appliquent que lors de la phase Événement de la prochaine manche. Ils commencent par le mot **Événement** en gras. Certains Événements s'appliquent à d'autres phases du jeu, également indiquées en gras. L'effet de ces Événements s'appliquera à la phase indiquée de la prochaine manche (par exemple, l'Événement *Vermine* affecte la prochaine phase Recrutement). Si vous révéléz un tel Événement au début du jeu, il s'applique dès la première manche.

ÉVÉNEMENTS DE LA ROUTE

Certains Événements permettent à la Comtesse de prendre un villageois de la *route*. Si c'est un villageois visible, remplacez-le par un villageois de la pioche la plus à gauche comme d'habitude. Les cartes acquises pendant une phase Événement peuvent déclencher une phase Marché (voire la fin de la partie !).

VILLAGEOIS DU SOMMET

Certains Événements mentionnent des villageois "du sommet d'une pile". On désigne par là un villageois qui n'est recouvert d'aucune autre carte, même s'il est tout seul dans sa pile (comme un villageois *Solitaire* par exemple).

VILLAGEOIS AVEC PIÈCES

Si la Comtesse vous vole un villageois, elle ne vole pas les éventuelles pièces posées dessus : placez ces pièces dans **votre** trésor.

COMPAGNONS

Les Compagnons ne peuvent pas être retirés de votre *village* par un Événement.

PÉNURIE D'OR

La plupart des Événements vont vous demander de payer soit la *banque*, soit la *Comtesse*. Si vous ne pouvez pas tout payer, payez ce que vous pouvez. Si vous n'avez plus d'Or, ne payez rien.

PRÉCISIONS

Apprenti : l'apprenti peut prendre la place de n'importe quel villageois d'une chaîne de production, dans n'importe quel village, pourvu que ce villageois soit déjà recouvert d'une carte. Il peut être joué dans votre *village* ou celui des autres. La carte qu'il remplace doit immédiatement être placée dans votre *village* en respectant les règles de placement. L'apprenti ne compte que pour **une** carte dans votre Limite de placement. L'apprenti ne peut pas être utilisé pour voler des Compagnons (voir p.17) mais il **peut** être utilisé **sur vos propres Compagnons** si ceux-ci ont été recouverts d'une carte. Si vous faites cela, vous choisissez de quel côté vous posez les Compagnons que vous récupérez.

Moine : Le Moine peut être utilisé comme n'importe quel villageois dans une de vos *chaînes de production*, pourvu qu'il soit aussitôt recouvert d'une carte. Il doit donc toujours être placé en même temps qu'un autre villageois : le moine remplit le rôle de l'échelon manquant, et l'autre villageois est placé par-dessus. La *chaîne de production* dans laquelle vous le placez doit être construite dans l'ordre. Vous pouvez utiliser 2 Moines dans la même chaîne.

Apprentis et Moines : ils n'agissent **pas** comme la carte qu'ils remplacent – considérez-les comme des villageois sans symbole, sauf leur symbole *Famille (Spécial)*. Leur but est d'être placés sous les autres villageois. Le prochain villageois de la chaîne de production doit toujours recouvrir l'*Apprenti* ou le *Moine*. Si un *Apprenti* ou un *Moine* se retrouve au sommet d'une chaîne de production, alors il retourne dans la main du propriétaire du *village* où il se trouvait.

Si un *Apprenti* ou un *Moine* forme la **carte de départ** d'une chaîne de production, il peut accueillir jusqu'à 2 cartes de la même famille (formant deux branches).

Ferblantier : Le Ferblantier peut déverrouiller plusieurs cartes même si elles ne font pas appel à la même clé, et ce quelles que soient les clés présentes chez vous ou les autres joueurs. Tous les cadenas peuvent être ouverts gratuitement si le Ferblantier est joué lors de la même phase Placement que les cartes déverrouillées. Vous pouvez décider que certains cadenas seront ouverts gratuitement et que d'autres non (par exemple si cela vous permet de placer des pièces de la banque sur vos propres villageois).

Agent : l'Agent vous fait gagner autant d'or que la valeur en pièces posées sur l'un de vos villageois. Vous choisissez lequel.

Colporteur : Le Colporteur vous rapporte 3 Or par paire de symboles Or, et non par groupe de 2 pièces d'or. Si par exemple vous disposez uniquement de 2 Orfèvres, chacun marqué d'un symbole Or valant 20 pièces, un Colporteur ne vous rapportera que 3 Or (et non 20 !).

Sculpteur : le Sculpteur, en revanche, vous fait gagner autant d'or que la valeur totale des symboles Or de vos cartes vertes (Bois). Si vous avez 1 Charretier (9) et un Tonnelier (4), vous gagnez donc 13 Or.

Abatteur, Maquignon, Muletier, Prêtre : lorsque vous calculez ce qu'ils vous rapportent, intégrez leurs propres symboles *Famille* dans le calcul. Certains villageois ont plusieurs *symboles Famille*, ce qui les rend encore plus intéressants avec ces villageois.

Auteur, Illustrateur, Direction artistique : Haakon Hoel Gaarder

Développement et Publication : David J Clarke

Édition française : Gigamic

Traduction : Antoine Prono

Remerciements : Ida Marie Bjørknes, Carly Coussens, Matthew Dunstan, Stuart Garside, Caezar Al-Jassar, David Digby, David Ellis, David Barnett, Paul Bates, Dan Marnie, James Colmer, Adnan Choudhury, Sharmin Choudhury, Sam Julian.

Remerciements spéciaux : nos backers de Kickstarter, les membres de la communauté Facebook, les utilisateurs du forum BGG, le staff et les utilisateurs de Tabletopia, les utilisateurs de Tabletop Simulator, et tous ceux qui nous ont aidé à tester et améliorer le jeu.



© 2019 Sinister Fish Games LTD
Tous droits réservés
www.sinisterfish.com

Adaptation & distribution
française :



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 01-2019



ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com

RÉSUMÉ DE LA MANCHE

PHASE RECRUTEMENT

Les joueurs recrutent des villageois un par un, à tour de rôle, jusqu'à atteindre leur *Limite de recrutement* (2 +1 par Nourriture, max.5). Il est interdit de s'arrêter avant sa Limite.

PHASE PLACEMENT

Chaque joueur fait **toutes** ses actions de Placement avant de passer la main :

- Placez des villageois dans vos villages, jusqu'à votre *Limite de placement* (2+1 pour chaque Maison, max.5). Vous **pouvez** placer moins de villageois que votre Limite. Les cadenas doivent être déverrouillés (voir p.15).
- Remettez des villageois de votre main sur une des pioches de la *route* pour placer des villageois communs en échange (max. 3).
- Jouez des villageois spéciaux. Ceux qui sont défaussés ne comptent pas dans votre *Limite de placement*.

À la fin de la *phase Placement*, le joueur situé à gauche du *Premier joueur* devient le nouveau premier joueur.

PHASES MARCHÉ

Lorsqu'une phase Marché est déclenchée, elle est résolue juste après la phase Placement :

- Lorsque les deux premières pioches de la route sont épuisées, la *1^{re} phase Marché* survient. L'*Or* de chaque *village* (imprimé ou posé sous forme de pièce) est décompté. L'*Argent* n'est pas décompté.
- Lorsque toutes les pioches de la route sont épuisées, la *2^e phase Marché* survient. L'*Or* et l'*Argent* de chaque village sont décomptés.

FAMILLES



Bois, Foin, Minerai : tous les villageois de ces familles font partie de chaînes de production qui partent de *villageois communs*. Ils représentent presque la moitié des villageois du jeu.
Astuce : concentrez-vous sur une seule famille.



Raisin, Laine, Cuir : il n'y a que quelques villageois dans chacune de ces familles, et leurs chaînes de production partent de villageois de la route, et non de villageois communs.
Astuce : une fois que vous avez commencé à en piocher, piochez les suivants face cachée.



Céréales : les chaînes de production de ces villageois partent des Compagnons. Souvenez-vous que les Compagnons ne peuvent accueillir que deux villageois !
Astuce : toutes ces cartes fournissent de la nourriture.



Solitaire : ces villageois ne forment pas de chaînes de production, et peuvent être placés seuls.



Spécial : ces villageois ont des règles spéciales. Ceux que vous devez défausser n'encombre pas votre *Limite de placement*.
Astuce : si vous ne savez pas quoi recruter, un villageois spécial est souvent un bon choix par défaut.