

Reiner Stockhausen

# Orléans

## Contenu

- 1 grand plateau central
- 1 plateau « Actes de bienfaisance »
- 4 plateaux personnels
- 4 sacs en tissu
- 4 pions Marchand
- 40 comptoirs
- 28 cubes en bois
- 104 jetons Personnage
- 90 marchandises
  - 24 x céréales
  - 21 x fromage
  - 18 x vin
  - 15 x laine
  - 12 x brocart
- 16 jetons Technologie
- 14 jetons Citoyen
- 47 pièces
- 20 tuiles Lieu
- 18 tuiles Événement
- 2 tuiles Aide de jeu
- 1 tuile Premier Joueur
- 1 livret de règles

### Traduction :

Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud, Sabrina Ferlisi, Fabien Conus



Matagot  
- Select collection -

**Matagot SAS,**  
96 rue de Miromesnil,  
75008 Paris

[www.matagot.com](http://www.matagot.com)

**dlp games**

**Auteur :** Reiner Stockhausen

**Illustrations :** Klemens Franz

© dlp games 2014, 2015

[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)

E-mail : [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

# Mise en place

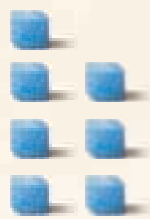
1

Chaque joueur prend

1 sac en tissu  
5 pièces



Il prend aussi dans une couleur :



7 marqueurs  
(cubes en bois)



1 plateau de jeu



1 pion Marchand



10 compteurs

2

Placez le **grand plateau de jeu** (*lieux et terrain*) et le **plateau des « Actes de bienfaisance »** au centre de la table.

3

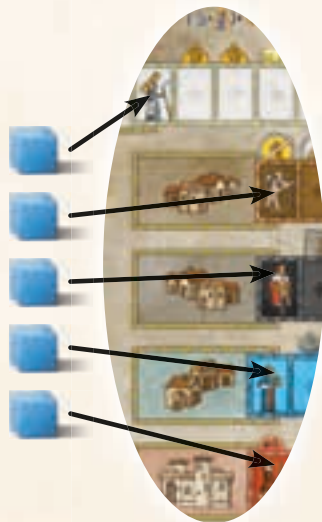
Placez les **jetons Technologie** en pile sur la case prévue du plateau de jeu.

4

Retirez la tuile « **Pèlerinage** » (*plus claire*) des tuiles Sablier, et mélangez ensuite les tuiles restantes. Placez-les en une pile, face cachée, sur la case

5

Chaque joueur place **1 marqueur** sur la première case de chaque piste de personnage ainsi que sur la piste de développement.



6

Triez les **jetons Personnage neutre** (*sans le contour de la couleur des joueurs*) par profession et placez-les sur les pistes appropriées du plateau de jeu.



7

Mettez les **pièces** près du plateau de jeu, à portée de main des joueurs.



8

Placez 13 **jetons Citoyen** sur les cases du plateau de jeu et sur le **plateau des « Actes de bienfaisance »**. Mettez le jeton restant près du plateau de jeu.



Réserve pour les jetons Marchandise







### Les partisans de départ :

Un fermier, un batelier, un artisan et un commerçant.



Placez vos **comptoirs** et vos **pièces** devant vous. Placez les **4 partisans** sur les cases du marché de votre plateau de jeu.

prévue du plateau de jeu et mettez la carte « Pèlerinage » dessus. La partie commencera toujours par l'événement « Pèlerinage » lors de la première manche.

**11**

Placez votre **pion Marchand** à Orléans.

**10**



Mélangez les **jetons Marchandise**, face cachée, et placez-les, face visible, sur les cases du plateau prévues à cet effet (routes et fleuves). Dans une partie à 4 joueurs, toutes les cases sont remplies. (Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, voir ci-contre).

Triez les jetons Marchandise restants et placez-les face visible sur les cases appropriées de la réserve (*sur la gauche du plateau de jeu*).

**9**



Triez les tuiles Lieu selon leur chiffre au dos et placez-les en pile, près du plateau de jeu.

**12a**

### Partie à 3 joueurs :

Retirez du jeu les partisans de la couleur du joueur inutilisée.

Retirez du jeu 2 jetons neutres de chaque type : « Fermier », « Batelier », « Artisan » et « Commerçant ».

Retirez du jeu 3 jetons de chaque type : « Chevalier », « Érudit » et « Moine ».

Retirez du jeu, au hasard, 6 jetons Marchandise.

Ne mettez pas de jetons Marchandise sur les cases marquées d'un « 4 ». Elles resteront vides.

**12b**

### Partie à 2 joueurs :

Retirez du jeu les partisans des couleurs des joueurs inutilisées.

Retirez du jeu 4 jetons neutres de chaque type : « Fermier », « Batelier », « Artisan » et « Commerçant ».

Retirez du jeu 6 jetons de chaque type : « Chevalier », « Érudit » et « Moine ».

Retirez du jeu, au hasard, 12 jetons Marchandise.

Ne mettez pas de jetons Marchandise sur les cases marquées d'un « 3 » et d'un « 4 ». Elles resteront vides.

**13**

**Vous êtes maintenant prêt à jouer.**

« Actes de bienfaisance »

## But du jeu

Vous allez essayer de dominer certaines spécialités dans la France médiévale. Vous recevrez des marchandises, des pièces et des points de victoire via la production, le commerce, le développement et en prenant part à l'essor du bien commun.

## Tour de jeu

Le plus jeune joueur reçoit la tuile Premier Joueur.

La partie se joue en 18 manches. Chacune des manches étant composées de 7 phases.



Tuile Premier Joueur

### Phase 1

**Le Sablier** : le premier joueur pioche la première tuile de la pile des tuiles Sablier et la retourne face visible. Les tuiles Sablier déterminent la durée du jeu. La partie se termine à la fin de la manche au cours de laquelle la 18<sup>e</sup> et dernière tuile est piochée. Chaque tuile Sablier introduit aussi un événement qui va avoir un effet sur la manche en cours. Il y a 6 types différents d'événements. À l'exception de « Pèlerinage », les événements sont résolus lors de la phase 6 « Événement ».



### Phase 2

**Recensement** : Déterminez qui a le plus et qui a le moins de fermiers. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste des fermiers reçoit 1 pièce de la réserve. S'il y a égalité, aucun joueur ne reçoit de pièce. Le joueur dont le marqueur est le plus reculé doit payer 1 pièce à la réserve. S'il y a égalité, aucun joueur ne paie de pièce.



**Exemple** : Le joueur bleu reçoit une pièce et le joueur rouge doit payer une pièce.

## 2 JOUEURS

**À noter** : dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui est en retard sur la piste ne doit pas payer de pièce. Par contre, le joueur qui est devant reçoit bien une pièce.

### Phase 3

**Partisans** : Piochez des jetons Personnage dans votre sac et placez-les sur le marché. Vous pouvez piocher un nombre de jetons égal au nombre indiqué par votre marqueur sur la piste des chevaliers. Au début de la partie, ce nombre est de 4. Placez les jetons piochés sur les cases du marché de votre plateau personnel. Vous ne pouvez pas piocher plus de jetons que de place disponible dans votre marché. (Remarque : les jetons Personnage que vous n'utilisez pas restent sur votre marché, occupant ainsi une case dont vous pourriez avoir besoin lorsque vous piocherez à nouveau des jetons.)



**Exemple** : Le joueur vert peut piocher 4 jetons dans son sac. Les joueurs jaune et bleu peuvent, chacun d'entre eux, piocher 6 jetons, et le joueur rouge peut même piocher 8 jetons dans son sac.

### Phase 4

**Organisation** : Vous pouvez utiliser les jetons Personnage de votre marché pour activer des lieux. Vous pouvez laisser des jetons Personnage dans votre marché pour les utiliser lors de manches ultérieures.

Chaque lieu fournit une action spécifique et nécessite une certaine série de jetons Personnage pour être activé. (Certains lieux ne nécessitent qu'un seul jeton, voire pas du tout pour être activés.)





**Exemple :** Vous avez besoin d'un batelier et d'un artisan pour recevoir un fermier.

Placez les jetons Personnage requis sur les cases d'action du lieu où vous voulez activer une action. Un lieu est considéré comme étant activé dès que toutes ses cases sont occupées par un jeton.

Vous pourrez réaliser l'action pendant la phase d'action (phase 5) ou lors d'une manche ultérieure. Vous n'êtes pas obligé de poser tous les jetons nécessaires pendant la même phase d'Organisation. Vous pouvez en placer une partie et le reste lors des manches suivantes. Tant que vous n'avez pas placé tous les jetons requis, l'action n'est pas activée et elle ne peut pas être jouée.

## Phase 5

**Actions :** Vous pouvez réaliser les actions des lieux que vous avez activés, c'est-à-dire là où vous avez placé un partisan (*ou un jeton Technologie*) sur chaque case requise.

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur peut réaliser 1 action ou passer. Si vous passez, vous ne pourrez plus réaliser d'action pendant cette manche.

Après avoir joué une action, retirez les partisans de cette action (*par exemple le batelier et l'artisan de la ferme*) et remettez-les dans votre sac.

**Veillez noter** que les jetons Technologie restent sur les cases d'action où vous les avez placés, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Vous pouvez réaliser vos actions dans n'importe quel ordre. Vous n'êtes pas obligé de réaliser une action activée. Vous pouvez passer même si vous pourriez réaliser plus d'actions. La phase d'action se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Si vous passez, vous ne pourrez plus du tout prendre part à la phase d'action en cours. Les actions activées que vous n'avez pas utilisées pendant cette manche restent activées et pourront être utilisées pendant une manche suivante. Ne retirez pas les jetons Personnage des actions que vous n'avez pas utilisées.

## Phase 6

**Événement :** Résolez l'événement inscrit sur la tuile Sablier révélée en début de manche.

(Les événements affectent tous les joueurs. Voir ci-dessous pour plus de détails sur les événements).



## Phase 7

**Premier Joueur :** le premier joueur de la manche passe la tuile Premier Joueur au joueur à sa gauche.





## Les actions / Les lieux

**Chaque lieu représente une action spécifique.** Votre plateau de jeu représente les lieux les plus communs. Plus le jeu avancera et plus vous pourrez acquérir des lieux supplémentaires (*voir ci-dessous, « Agrandir la ville »*).

Vous pouvez jouer une action si elle est activée (*toutes ses cases sont occupées*). Après avoir joué votre action, vous retirez les jetons Personnage (*mais pas les jetons Technologie*) utilisés pour l'activer et vous les remettez dans votre sac.

Les lieux et leurs actions sont expliqués ci-dessous en détail.

### La Ferme

Prenez un **jeton Fermier** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac.

Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des fermiers et recevez la **marchandise** indiquée. La position de votre marqueur sur cette piste joue aussi un rôle pendant la phase 2 « Recensement ».



### Le Village

Au village, vous pouvez recevoir un **batelier**, un **artisan** ou un **commerçant**. Vous pouvez choisir une des actions suivantes (*batelier, artisan, commerçant*) :



#### Batelier

Prenez un **jeton Batelier** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des bateliers et recevez le nombre de **pièces** inscrit. Le premier joueur qui arrive sur la dernière case de cette piste reçoit un jeton Citoyen à la place des pièces.



#### Artisan

Prenez un **jeton Artisan** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des artisans et recevez un jeton Technologie. Mettez le jeton **Technologie** près de votre plateau personnel. Vous ne pourrez l'utiliser qu'à la fin de la phase d'action.



**Technologie** : Vous pouvez placer le jeton Technologie sur une case d'action de votre choix pour remplacer le jeton Personnage requis pour le reste de la partie. Vous ne retirez pas le jeton Technologie après avoir joué l'action. Il reste sur sa case jusqu'à la fin de la partie.

#### Contraintes :

- Le premier jeton Technologie que vous placez durant la partie doit remplacer un fermier.
- Les jetons Technologie suivants peuvent remplacer n'importe quel autre jeton Personnage à l'exception des moines.
- Les moines ne peuvent jamais être remplacés par des jetons Technologie.
- Vous ne pouvez pas placer plus de 1 jeton Technologie sur un lieu.
- Vous ne pouvez pas placer un jeton Technologie sur un lieu qui ne nécessite qu'un seul jeton Personnage.
- Vous ne pouvez pas déplacer un jeton Technologie après l'avoir placé.



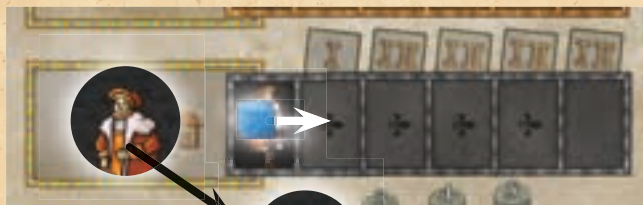


## Commerçant

Prenez un **jeton Commerçant** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des commerçants et agrandissez votre ville avec une **tuile Lieu**.

**Agrandir la Ville :** Vous pouvez choisir une tuile Lieu. Il y a deux sortes de tuiles Lieu, I et II. Lorsque vous avancez sur la piste des commerçants pour la première fois, vous pouvez choisir une tuile dans la pile I. Les fois suivantes, vous pourrez choisir une tuile parmi les piles I et II. Placez la tuile Lieu choisie à côté de votre plateau personnel. Vous avez maintenant un autre lieu que vous pouvez activer et dont vous pourrez utiliser la capacité spéciale.

**Remarque :** Les joueurs peuvent regarder dans les piles de tuiles Lieu à n'importe quel moment. Reportez-vous à l'appendice pour les détails des différentes tuiles Lieu.



## Université

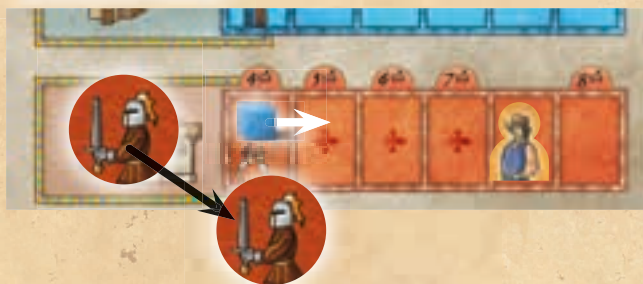
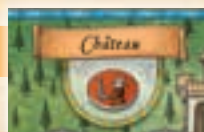
Prenez un **jeton Érudit** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des érudits et recevez le nombre de **points de développement** inscrit. Pour chaque point de développement reçu pendant la partie, avancez votre marqueur d'une case sur la piste de développement.



## Château

Prenez un **jeton Chevalier** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des chevaliers. La piste des chevaliers indique combien de **partisans** vous pouvez piocher dans votre sac et que vous pouvez donc placer sur votre marché pendant la phase 3. Au début de la partie, vous pouvez piocher 4 partisans à chaque manche. Vous pouvez augmenter ce nombre en recrutant des chevaliers.

**Remarque :** Lorsque vous recevez votre quatrième chevalier, ce nombre n'augmentera pas, mais vous pourrez recevoir une tuile *Citoyen* si vous êtes le premier joueur à arriver ici.



**Remarque pour toutes les pistes :** Une fois que votre marqueur atteint la dernière case d'une piste, vous ne pouvez plus réaliser l'action correspondante.

## Monastère

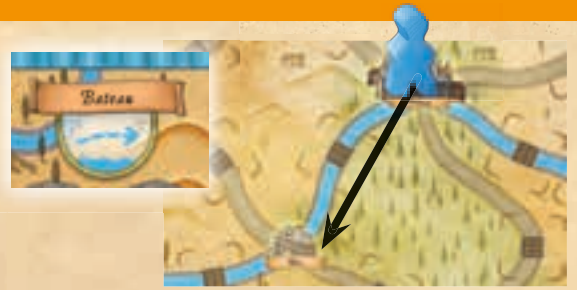
Prenez un **jeton Moine** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Il n'y a pas de bonus supplémentaire comme pour les autres actions. Les moines peuvent être utilisés **à la place de n'importe quel autre jeton Personnage**. (Cependant, l'inverse n'est pas vrai. Vous ne pouvez pas utiliser un autre jeton Personnage, ni même un jeton Technologie pour remplacer un moine.)





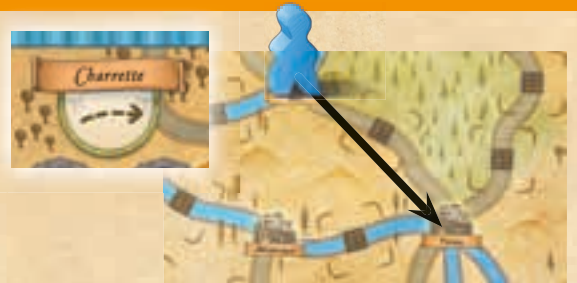
## Bateau

Déplacez votre pion Marchand à partir du lieu qu'il occupe le long d'une voie navigable (*connexion bleue*) vers une ville adjacente. S'il y a un jeton Marchandise sur la route, vous pouvez le prendre. S'il y a plusieurs marchandises, vous ne pouvez en prendre qu'une. Placez le jeton Marchandise récolté à côté de votre plateau personnel.



## Charrette

Cette action est similaire à l'action du « **Bateau** ». Cependant, plutôt que de se déplacer le long d'une voie navigable, déplacez votre pion le long d'une **route** (*connexion marron*).



## Guilde

Construisez un comptoir dans la ville dans laquelle votre pion Marchand se trouve, s'il n'y a pas déjà d'autre **comptoir** dans cette ville (*sans tenir compte du joueur auquel appartient le comptoir*). Chaque ville ne peut avoir qu'un seul comptoir.

**Exception** : Dans la ville d'Orléans, chaque joueur peut construire un comptoir.



## Scriptorium

Vous recevez 1 point de développement. Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de développement.



## Mairie

Pendant la phase d'Organisation, vous pouvez placer **1 ou 2 jetons Personnage** à la Mairie. (*La Mairie ne nécessite pas que les deux cases soient occupées pour pouvoir être activée*). Lorsque vous utilisez l'action « Mairie », déplacez un ou deux jetons présents à la Mairie vers la ou les cases appropriées sur le plateau « **Actes de bienfaisance** ». Vous recevez les récompenses décrites (*1, 2 ou 3 pièces ; 1 pièce ou 1 point de développement pour les Canalisations*).

Lorsque vous terminez un acte de bienfaisance (*c'est-à-dire que vous placez un jeton sur la dernière case restante qui était inoccupée*), vous recevez le jeton Citoyen correspondant à cet acte de bienfaisance.

Vous ne pouvez pas remplacer les jetons Personnage requis pour les actes de bienfaisance par d'autres jetons (*tel que les moines*). Vous devez toujours utiliser le jeton Personnage demandé sur les cases. Les jetons Personnage utilisés pour les actes de bienfaisance restent en place jusqu'à la fin de la partie.



**Veillez noter que vous ne pouvez pas placer les partisans de votre couleur (votre fermier, batelier, artisan et commerçant de départ) à la Mairie.**





## La Piste de développement

Certaines cases de la piste de développement indiquent des **pièces** ou possèdent un **jeton Citoyen**. Si vous déplacez votre marqueur sur une de ces cases avec des pièces ou que vous les dépassez, vous recevez la somme de pièces inscrite venant de la réserve. Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter ou à dépasser une case avec un jeton Citoyen, vous recevez ce jeton.

**Les cases du niveau de développement** vous indiquent votre état de développement. Si vous vous déplacez sur une de ces cases, ou que vous la dépassez, votre niveau de développement atteint directement la valeur décrite. Au début de la partie, cette valeur est de 1.



**Remarque :** Votre **niveau de développement** a des effets sur l'événement « **Revenus** » (vous recevez un nombre de pièces égal à votre niveau de développement), sur l'**Hôpital**, ainsi que sur la **valeur des points de victoire** de vos jetons Citoyen et de vos comptoirs à la fin de la partie.

## Fin de la partie et calcul des scores

La partie se termine après 18 manches. Avant de passer au calcul des scores, le joueur qui a construit le **plus de comptoirs** reçoit le **jeton Citoyen** restant. S'il y a égalité, personne ne reçoit le jeton. Calculez ensuite votre score final. Vous marquez des points de victoire (PV) pour :



**Pièces :** 1 PV par pièce

**Marchandises:**

**Brocart :** 5 PV

**Laine :** 4 PV

**Vin :** 3 PV

**Fromage :** 2 PV

**Céréales :** 1 PV

**Comptoirs et jetons Citoyen :** chaque comptoir que vous avez construit ainsi que tous les citoyens que vous avez récupérés valent un nombre de PV égal à votre niveau de développement.

(Exemple : Yann a construit 5 comptoirs et il a récupéré 2 jetons Citoyen. Son niveau de développement actuel est de 4, comme indiqué sur la piste de développement. Il reçoit  $(5+2) \times 4 = 28$  PV.)



Le joueur qui a le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la piste de développement l'emporte. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Règle additionnelle : Exclusion des tuiles Lieu (conseillée pour des joueurs expérimentés)

Au début de la partie (avant la première manche), en commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut exclure une tuile Lieu (de catégorie I ou II). Remettez les tuiles exclues dans la boîte. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur peut exclure 2 tuiles.



## Les tuiles Lieu en détail



### Meule de foin, Fromagerie, Exploitation vinicole, Fabrique de laine et Tailleur

Vous recevez la marchandise décrite en provenance de la réserve. Vous ne pouvez pas jouer cette action s'il n'y a plus de jetons de la marchandise indiquée dans la réserve.



### Compagnie fluviale

Vous recevez 1 point de développement.



### Brasserie

Vous recevez 2 pièces venant de la réserve.



### Bibliothèque

Vous recevez 2 points de développement.



### Moulin

Vous recevez 2 pièces de la réserve et 1 point de développement.



### Restaurant

Vous recevez 4 pièces de la réserve.



### Pharmacie

Vous pouvez activer la pharmacie avec n'importe quel jeton Personnage. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 pièces pour avancer sur la piste de développement. Pour chacune des pièces dépensées (1 au minimum), vous pouvez avancer votre marqueur d'une case vers la droite.



### Trésorerie

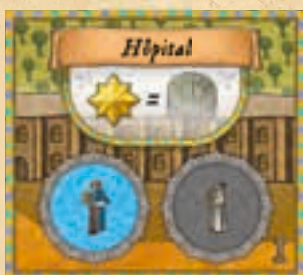
Vous recevez 1 pièce pour chaque comptoir que vous avez construit.



### Bains publics

Piochez 2 jetons Personnage dans votre sac et choisissez-en 1. Placez immédiatement le jeton choisi sur l'une des cases d'action appropriées (vous ne pouvez pas placer ce jeton sur les Bains publics). Remettez le deuxième jeton pioché et le partisan venant des Bains publics dans votre sac. Si vous ne pouvez placer aucun des jetons piochés sur des cases d'action, remettez-les dans votre sac.





### Hôpital

Vous recevez un nombre total de pièces de la réserve correspondant à votre niveau de développement en cours.



### École

En tant que propriétaire de l'école, vous pouvez utiliser des érudits à la place des autres jetons Personnage, sauf pour les moines.



### Carriole

Vous pouvez déplacer votre pion Marchand le long d'une route vers une ville adjacente.



### Jardin potager

En tant que propriétaire du jardin potager, vous pouvez utiliser des bateliers à la place des artisans, des commerçants et des fermiers.



### Sacristie

La sacristie peut vous protéger des événements négatifs (*tels que Moisson, Taxes et Peste*) si elle est activée. Pendant la phase Événement, retirez le moine de la sacristie et remettez le jeton dans votre sac à la place de subir les effets négatifs de l'événement en jeu.



### Poudrière

La Poudrière agrandit votre marché de 2 cases. Pendant la phase 3 « Partisans » vous pouvez placer 1 ou 2 jetons Personnage dans la Poudrière. Pendant la phase d'Organisation, vous pouvez placer l'un d'entre eux ou les deux sur des cases d'action, ou bien vous pouvez les utiliser pour des actes de bienfaisance pendant la phase d'Action. (*Vous pouvez utiliser les deux jetons pour les actes de bienfaisance en une seule action*). Vous ne pouvez pas utiliser des partisans de votre couleur pour les actes de bienfaisance.



### Laboratoire

Vous recevez un jeton Technologie que vous pouvez placer sur une case d'action de votre choix (*sauf sur les cases des moines*). Les règles habituelles pour les jetons Technologie s'appliquent. Vous pouvez placer le jeton Technologie sur le laboratoire si vous le voulez.

## Torture (Banqueroute)

Chaque fois que vous devez payer quelque chose (*pendant le recensement ou les taxes*) et que vous ne pouvez pas le faire, vous subissez la torture. Vous devez remplacer chaque pièce manquante par quelque chose de cette liste :

- Un **comptoir** (déjà construit ou venant de votre réserve).
- Un **partisan** (*piochez-en un au hasard dans votre sac. À chaque fois que vous piochez un partisan de votre couleur, remettez-le dans votre sac et piochez encore*).
- Un **point de développement** (*déplacez votre marqueur sur la piste de développement d'une case vers la gauche, mais pas sur ou plus en arrière qu'une case avec des pièces*).
- Un **jeton Marchandise**.
- Une **tuile Lieu**.
- Un **jeton Technologie**.

Vous pouvez remplacer les pièces manquantes par une combinaison d'éléments de cette liste. Par exemple, si vous devez payer 5 pièces, vous pouvez les remplacer par 1 partisan, 2 comptoirs et 2 points de développement.

Tous les éléments perdus de cette manière sont retirés du jeu. Seuls les points de développement peuvent être regagnés.



## Les événements en détail



### 3 x Pèlerinage

Lorsque l'événement « Pèlerinage » est pioché, vous ne pouvez pas recruter de moines pendant cette manche. Le « Pèlerinage » est le seul événement qui n'est pas déclenché pendant la phase 6 « Événement », mais en phase 5 « Actions ».



### 3 x Revenus

Vous recevez un nombre de pièces égal à votre niveau de développement.



### 3 x Moisson

Vous devez payer 1 jeton Nourriture (céréales, fromage ou vin). Remettez le jeton Nourriture payé dans la réserve. Si vous ne pouvez pas payer la nourriture demandée, payez 5 pièces à la place. Si vous ne pouvez toujours pas payer, vous subissez la torture (voir ci-dessus).



### 3 x Taxes

Comptez le nombre de jetons Marchandise en votre possession. Payez 1 pièce pour 3 marchandises que vous avez. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la torture (voir ci-dessus).



### 3 x Commerce

Vous recevez 1 pièce par comptoir que vous avez construit.



### 3 x Peste

Vous perdez 1 jeton Personnage. Piochez un jeton Personnage dans votre sac et remettez-le sur le plateau de jeu (il est à nouveau disponible). Ne reculez pas votre marqueur sur la piste correspondante. Vous ne pouvez pas perdre de jeton Personnage de votre couleur (c'est-à-dire votre fermier, batelier, artisan ou commerçant de départ). Si vous piochez l'un d'entre eux, vous avez de la chance. Dans ce cas, vous ne perdez pas de jeton Personnage pendant cette manche.

## Règles générales du jeu

### Manquer de jetons

Les jetons Personnage, Technologie et Marchandise sont limités dans ce jeu. Vous ne pouvez pas gagner de jeton s'il n'y en a plus de disponible. Lorsqu'il vous manque un type de jeton particulier, vous ne pouvez plus jouer l'action qui permet de se procurer ce type de jeton. Certains événements ont pour effet de rendre des jetons à nouveau disponibles (Moisson, Peste). Lorsque cela se produit, vous pouvez à nouveau jouer les actions correspondantes. Lorsqu'il n'y a plus assez de pièces dans la réserve (temporairement), les joueurs ne peuvent pas recevoir de pièces.

### Vérifier vos partisans

À tout moment pendant la partie, vous pouvez regarder dans votre sac pour voir combien et quels partisans vous avez encore. (Lorsque vous avez terminé de regarder, mélangez bien les jetons dans le sac pour que vous puissiez piocher au hasard et non choisir.)

### Routes ou voies navigables vides

Vous pouvez toujours utiliser des routes et des voies navigables vides. Vous ne recevez simplement pas de marchandises.

### Partisans marqués

Les partisans marqués à votre couleur (que vous avez reçu pendant la phase de mise en place) restent toujours avec vous (soit dans votre sac, soit sur votre plateau personnel). Vous ne pouvez pas les utiliser pour les Actes de bienfaisance, ni les perdre lors de la peste, ni payer avec eux pendant la torture.

### Jetons Personnage placés

Vous ne pouvez pas déplacer un jeton Personnage d'une action à une autre. Cependant, lorsque vous piochez des partisans de votre sac pendant la phase 3 « Partisans », pour chaque partisan que vous refusez de piocher, vous pouvez déplacer un jeton Personnage qui est sur une case d'action vers votre marché. (Exemple : Mathias peut piocher 6 partisans. Il n'en pioche que 4 et déplace 2 partisans des cases d'action vers son marché.)

### Paiements

Payez des pièces à la réserve générale et prenez des pièces de la réserve générale lorsque vous devez en recevoir.

### Ordre du tour de jeu

La plupart des phases de jeu peuvent être jouées simultanément. Lors de la phase 4 « Organisation », commencez à vous organiser en même temps. Annoncez ensuite aux autres joueurs quand vous avez terminé de vous organiser. Si vous en avez besoin, faites-le dans l'ordre du tour de jeu, c'est-à-dire en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire. De la même façon, vous pouvez résoudre les paiements dans ce même ordre.