# GUILDES

## ~ MATÉRIEL ~

110 cartes Guilde - 1 cartes Décompte
6 cartes Événement - 9 cartes Coup Tordu

## ~ PRÉSENTATION ~

Vous cherchez à vous faire élire à la tête de Portyl, une ville médiévale composée de différentes guildes plus ou moins puissantes qu'il faudra convertir à votre cause afin de récupérer leurs voix. L'élection se fait en trois tours de scrutin, avec un décompte de voix à la fin de chaque tour de scrutin. À l'issue du troisième tour de scrutin, le joueur ayant récupéré le plus de voix sera nommé à la tête de la cité et remportera la partie.

## ~ PRÉPARATION ~

Selon le nombre de joueurs, il faut retirer certaines cartes Guilde. Les cartes restantes sont ensuite mélangées et distribuées aux joueurs face cachée (cf. tableau ci-contre).
Une fois les cartes Guilde distribuées, on mélange les cartes Événement (cartes avec un sens de rotation) et on en prend une au hasard que l'on pose face visible sur la table. Cette carte ne sert qu'à indiquer le sens de rotation de la phase de sélection. On ne tient pas compte de son texte qui ne sera utilisé qu'avec la variante Cartes Événement. Munissez-vous d'une

| | **Cartes retirées** | **Cartes distribuées/ tour de scrutin** | **Cartes jouées/tour de scrutin** |
|---|---|---|---|
| 3 joueurs | Alchimistes + 3 Milice | 10 | 8 |
| 4 joueurs | Aucune | 9 | 7 |
| 5 joueurs | Aucune | 7 | 5 |
| 6 joueurs | Aucune | 6 | 5 |

feuille et d'un crayon pour noter les scores ou bien utilisez une application gratuite sur votre smartphone (de type Keepscore sur android). La partie peut alors commencer.

## ~ DÉTAILS ~ D'UNE CARTE GUILDE




**1** - Nom de la carte
**2** - Voix distribuées lors du 1er tour de scrutin et nombre d'exemplaires de cette carte
**3** - Voix distribuées lors du 2e tour de scrutin
**4** - Voix distribuées lors du 3e tour de scrutin

***Les cartes Milice sont une exception. Chaque carte Milice fait gagner 3 voix à son propriétaire lors de chaque décompte. Il y a 15 cartes Milice dans le jeu.***

## ~ DÉROULEMENT ~ D'UN TOUR DE SCRUTIN

Un tour de scrutin est composé de trois phases :
- **Sélection des cartes Guilde**
- **Pose des cartes Guilde**
- **Décompte des voix**



### Sélection des cartes Guilde

Les joueurs prennent en main les cartes qu'ils ont reçues au début de la manche, en choisissent une et passent les cartes restantes à leur voisin de droite ou de gauche (selon le sens indiqué par la carte Événement). La carte choisie est mise de côté. Les joueurs ont le droit de regarder leurs cartes précédemment retenues mais ces cartes doivent être conservées jusqu'à la phase de pose. Autrement dit, une fois une carte choisie, on ne peut plus en changer. On procède ainsi (prendre les cartes, choisir une carte, passer les cartes restantes) jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à sélectionner.

***Exemple :*** si les joueurs commencent la phase de sélection avec 8 cartes, ils vont choisir 8 cartes selon la procédure précédente.

### Pose des cartes Guilde

Une fois le choix effectué, **les joueurs vont poser leurs cartes**, une par une. Toutes les cartes retenues ne seront pas jouées, (cf. le tableau de la page 1).

***Exemple :*** à 5 joueurs, chaque joueur posera 5 cartes.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont posé une carte, on les révèle simultanément. Chaque joueur pose devant lui la carte retenue et classe ses cartes par type (de préférence selon l'ordre de la carte Décompte afin de faciliter la lecture du jeu pour tous les joueurs).
On procède ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient joué le nombre de cartes indiqué dans le tableau de la page 1.

***Les cartes non jouées sont défaussées.***

## Décompte des voix

Une fois la phase de pose effectuée, on passe au décompte de voix que l'on note sur une feuille (ou dans l'application du smartphone). Pour faciliter ce décompte, utilisez la carte Décompte qui vous permettra de compter les voix sans oublier de guilde.
**Lors du premier tour de scrutin**, pour chaque guilde on ne prend en compte que le joueur ayant le plus de cartes de cette guilde. Ce joueur marque autant de voix que la première valeur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on divise ce chiffre par le nombre de joueurs impliqués, arrondi à l'inférieur.
**Note :** lors d'un partage de voix, on arrondit toujours à l'inférieur si besoin est. Pour marquer les voix d'une guilde, il faut en posséder au moins une carte.

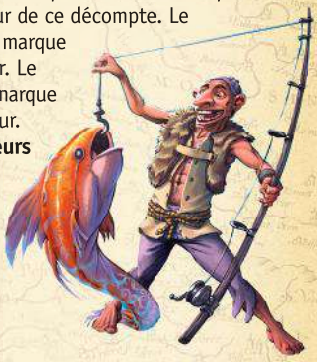
***Exemple :*** 3 joueurs sont à égalité pour les Érudits (8 voix au 1er tour de scrutin). Ils marquent chacun 2 voix (8/3, arrondi à l'inférieur).

**Lors du deuxième tour de scrutin**, pour chaque guilde on prend en compte les deux joueurs ayant le plus de cartes de cette guilde. Le joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la première valeur de ce décompte. Le 2e joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la seconde valeur. S'il y a une **égalité pour la première place,** les joueurs se partagent les voix des deux premières places et il n'y a pas de voix attribuées pour la seconde place. S'il y a une **égalité pour la seconde place**, les joueurs se partagent les voix de cette place.

***Exemple 1 :*** 2 joueurs sont à égalité pour la 1ère place chez les Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : (7 + 4)/2, arrondi à l'inférieur). Il n'y pas de voix attribués pour la seconde place.

***Exemple 2 :*** 1 joueur est majoritaire chez les Artisans, il marque 7 voix. 2 joueurs sont à égalité pour le second total de cartes, ils marquent chacun 2 voix (4/2).

**Lors du troisième et dernier tour de scrutin**, pour chaque guilde on prend en compte les trois joueurs ayant le plus de cartes de cette guilde. Le joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la première valeur de ce décompte. Le 2ème joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la seconde valeur. Le 3ème joueur avec le plus de cartes marque autant de voix que la troisième valeur.



S'il y a une **égalité entre deux joueurs pour la première place,** ils se partagent les voix des deux premières places et le joueur suivant marque les voix de la 3ème place (où il peut y avoir une égalité). S'il y a une **égalité entre 3 joueurs ou plus pour la première place**, ils se partagent les voix des trois premières places et personne d'autre ne marque de voix.
S'il y a une **égalité pour la seconde place**, les joueurs se partagent les voix des 2ème et 3ème places, et il n'y a pas de voix attribuées pour la troisième place.
S'il y a une **égalité pour la troisième place**, les joueurs se partagent les voix de cette place.

***Exemple 1 :*** 2 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : (7 + 4)/2, arrondi à l'inférieur. Le joueur suivant marque 1 voix.

***Exemple 2 :*** 2 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : (7 + 4)/2, arrondi à l'inférieur. 2 joueurs sont aussi à égalité pour le 2ème total de cartes. Ils marquent 0 voix, (1/2, arrondi à l'inférieur).

***Exemple 3 :*** 4 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Chevaliers. Ils marquent chacun 4 voix : (11 + 5 + 3)/4, arrondi à l'inférieur. Les autres joueurs avec des cartes Chevaliers ne marquent rien.

***Exemple 4 :*** 1 joueur est majoritaire chez les Artisans, il marque 7 voix. 2 joueurs sont à égalité pour 2ème place des Artisans. Ils marquent chacun 2 voix : (4 + 1)/2, arrondi à l'inférieur. Les autres joueurs avec des cartes Artisans ne marquent rien.

## ~ GUILDES PARTICULIÈRES ~

• **Pêcheurs & Bourgeois**
Il n'y a pas de points pour le 3e joueur lors du troisième tour de scrutin (qui se déroule comme le précédent).
• **Alchimistes**
Lors du troisième tour de scrutin, le quatrième joueur avec le plus de cartes marque également des points selon le processus expliqué précédemment.
• **Milice**
Chaque carte Milice posée devant soi rapporte 3 points à chaque décompte. Il y a 15 cartes Milice dans le jeu.

***Exemple :*** un joueur a posé 3 cartes Milice lors du premier tour de scrutin. Il marque donc 9 voix (3 x 3). S'il gardait ce nombre de cartes Milice jusqu'à la fin du jeu, il marquerait 9 voix au 2ème et au 3ème tours de scrutin.

## ~ TOUR DE SCRUTIN SUIVANT ~

Les cartes posées lors du tour de scrutin précédent restent devant le joueur les ayant jouées. La carte Événement du tour de scrutin est défaussée. On distribue à nouveau des cartes Guilde (cf. tableau du chapitre préparation) et on révèle une nouvelle carte Événement. On peut alors passer aux trois phases du nouveau tour de scrutin.

## ~ FIN DU JEU ~

À l'issue du troisième tour de scrutin, le joueur ayant le total de voix le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

## VARIANTE 1 : ~ CARTES ÉVÉNEMENT ~

Pour varier les parties, une fois les règles maitrisées, vous pouvez utiliser le texte des cartes Événement. Ces effets modifient quelque peu les règles et amènent de nouvelles façons de jouer. Au début de chaque tour de scrutin, on pioche une nouvelle carte Événement. La flèche rouge de la carte donne le sens de rotation de la sélection. Cette variante peut se jouer seule ou avec la variante des cartes Coup Tordu.

### On pose 1 carte de moins.

Les joueurs vont poser une carte de moins que le chiffre donné dans le tableau de la page 1.

***Exemple :*** à 4 joueurs, les joueurs ne poseront que 6 cartes au lieu de 7.

### Les joueurs à égalité ne sont pas pris en compte pour le décompte.

Lorsqu'il y a une égalité pour le décompte d'une guilde, on considère que les cartes Guilde des joueurs impliqués dans cette égalité « n'existent pas ». Ce qui amène donc des changements pour le décompte des voix. Bien entendu, ces cartes « réapparaissent » après le décompte. Les cartes Milice ne sont pas affectées par cet événement.

***Exemple 1 :*** deux joueurs sont à égalité pour la première place des Artisans lors du 2ème tour de scrutin et un 3ème joueur est second en nombre de cartes. On considère donc que les deux joueurs à égalité n'ont pas de carte Artisan et c'est donc le 3e joueur avec des cartes Artisans qui va prendre les 7 voix de la première place puisqu'il est le seul à avoir des cartes Artisan.

***Exemple 2 :*** lors du 2ème tour de scrutin, des joueurs sont à égalité pour la première place des Alchimistes et d'autres joueurs sont à égalité pour la seconde place. Dans ce cas, tous ces joueurs à égalité ne sont pas pris en compte, et ce serait les éventuels joueurs restants (non impliqués dans une égalité) qui marqueraient les voix.

### Plus de pose simultanée

Les cartes ne sont plus jouées simultanément mais chacun son tour en commençant par un joueur désigné au hasard puis vers la droite. À chaque fois que chaque joueur a posé une carte, on décale le premier joueur d'une place vers la droite.

### Redistribution

Avant la pose, chaque joueur défausse 1 carte de sa main. Ces cartes défaussées sont mélangées puis chaque joueur en reçoit une au hasard. La pose peut ensuite se dérouler normalement.

### Pose d'une ou deux cartes

Chaque joueur pose d'abord 2 cartes (toujours face cachée). On révèle les cartes. Puis, chaque joueur pose 1 carte (face cachée). On révèle les cartes. On recommence avec 1 carte, puis 2, etc. À 4 joueurs c'est d'abord 1 carte, puis 2, puis 1, puis 2 et enfin 1.

### Carte face cachée

Les cartes posées restent face cachée mais on révèle la précédente. La 1ère carte est posée face cachée et le reste. Puis, on joue la 2ème carte face cachée et on révèle alors la 1ère. Quand on joue la 3ème carte face cachée, on révèle la 2ème et ainsi de suite. Quand on pose la dernière carte, on la révèle en même temps que la précédente.

## VARIANTE 2 : CARTES COUP TORDU

Que serait une élection sans coup bas et autres manipulations du scrutin ? La ville de Portyl ne fait pas exception à cette règle. Avec cette variante, vous allez pouvoir laisser cours à vos instincts les plus vils… mais pour le bien et la grandeur de la cité.
Cette variante peut se jouer seule ou avec la variante des cartes Événement.
Avec cette variante il y a une 4ème phase lors d'un tour de scrutin qui se décompose ainsi :

- **Sélection des cartes Guilde**
- **Pose des cartes Guilde**
- **Jeu des cartes Coup Tordu**
- **Décompte des voix**



Lors de la préparation d'un tour de scrutin, chaque joueur reçoit au hasard une des neuf cartes Coup Tordu (cartes à fond rouge ayant une lettre allant de A à I) et la révèle. Un joueur ne peut pas recevoir la même carte Coup Tordu sur deux tours de scrutin consécutifs. Si cela devait arriver, le joueur pioche une autre carte à la place.

Les cartes Guilde qui ne sont pas jouées lors de la phase de pose ne sont plus défaussées à la fin de cette phase mais lorsque leur propriétaire vient d'appliquer ou non l'effet de sa carte Coup Tordu. Lors de la phase du jeu des cartes Coup Tordu, les joueurs appliquent ou non l'effet de leur carte Coup Tordu par ordre alphabétique. Déclencher l'effet de sa carte Coup Tordu n'est pas une obligation, le joueur peut ignorer son effet s'il le souhaite. Quand un joueur a appliqué l'effet de son Coup Tordu (et a défaussé les cartes Guilde qu'il ne joue pas), c'est au joueur suivant de faire de même. Quand tous les joueurs ont eu la possibilité de jouer leur carte Coup Tordu, cette phase est terminée et on passe au décompte des voix. Quand le décompte des voix est terminé, on reprend les cartes Coup Tordu distribuées à ce tour de scrutin et on les mélange avec les autres cartes Coup Tordu pour à nouveau avoir une pioche de 9 cartes.

### Protection

Vous êtes immunisé contre les effets des autres cartes Coup Tordu. On ne peut donc pas jouer une carte Coup Tordu contre vous.

### Échangez 1 carte chez 2 joueurs

Vous prenez une carte du tableau (cartes posées par un joueur) du joueur A que vous donnez au joueur B. Vous prenez une carte du tableau du joueur B que vous donnez au joueur A. Vous pouvez être le joueur A (ou B).

### Sacrifiez 1 de vos cartes ≥10 pour éliminer 1 carte de votre choix.

Vous défaussez une de vos cartes Bourgeois, Chevaliers, Nobles, Prêtres ou Alchimistes de votre tableau (cartes posées devant vous) et vous défaussez une carte déjà en jeu de votre choix.

### Piochez 2 cartes de la défausse, jouez 1 des cartes et défaussez l'autre

Mélangez bien la pile de défausse des cartes Guilde et piochez 2 cartes. Vous posez une de ces cartes dans votre tableau et vous défaussez l'autre.

### Échangez 1 carte de votre main contre 1 de votre tableau

Vous pouvez reprendre en main une de vos cartes déjà posées et poser une carte encore en main.

### +1 Chevaliers -1, +1 Nobles -1, +1 Prêtres -1, +1 Alchimistes -1

Vous pouvez poser cette carte dans n'importe quel tableau pour soit augmenter la guilde indiquée d'une carte, soit pour la diminuer d'une carte (il suffit de changer l'orientation de la carte pour indiquer votre choix). C'est un ajout ou un retrait « virtuel ».

***Exemple :*** un de vos adversaires a 2 cartes Alchimistes dans son tableau et vous jouez la carte Alchimistes -1 sur lui. Lors du décompte, on considère qu'il a une seule carte Alchimistes (2-1). Mais à la fin du décompte, quand cette carte Coup Tordu est retirée, il a à nouveau 2 cartes Alchimistes.

La carte +1 Alchimistes -1 n'est pas utilisée à 3 joueurs.

**Crédits :** Un jeu de Frédéric Bizet, illustré par Romain Gaschet. Packaging et direction artistique : Origames. Logo : Damien Ham. L'auteur aimerait remercier tous ceux qui en jouant aux différents stades d'évolution du jeu ont contribué à son élaboration.

***Édité par Bad Taste Games*** *- une marque commerciale de Robinwood Corporation, Chemin du Bois Hébert, 76690 Clères, France.*