Shafausa

Christophe Borgeat



HELVETIA Games


Ginevra

Règles du jeu

Légendes d'Helvétia, TOME 2, manuscrit 147 de Wili Tella, an 17 de l'unification:

Les nains de Shafausa ont découvert des ressources rares profondément enfouies dans leur sol. Par orgueil, ou naïveté, ils ont fait part de leur découverte au Conseil. Les Zugriga ont immédiatement organisé, sur leur terre, une séance où sont représentés les différents peuples. Les ogres, eux aussi, prétendent avoir trouvé de semblables richesses dans leur sol. Les elfes veulent protéger la nature de ces extractions sauvages. Les hommes voient une opportunité d'unifier la monnaie d'Helvétia: le chafouin (CHF).

La place financière d'Helvétia naît sous mes yeux

Introduction

En creusant les pentes du mont Ego, les nains de Shafausa ont mis à jour un passage secret sous les chutes du fleuve Rain. Ils ont alors pénétré dans un monde souterrain de galeries obscures et de grottes gigantesques, truffé de richesses incommensurables. Leur exploitation assurerait rapidement, au petit peuple, un bien-être sans égal en Helvétia. Leurs voisins, les Vampires de Zugriga ont compris immédiatement le formidable potentiel commercial de cette découverte. Grâce à un savant système boursier, ils ont impliqué, dans leurs tractations, les autres peuples d'Helvétia «pour le plus grand bonheur de tous», ont-ils prétendu...

Mais la richesse ne tombe pas du ciel et il faut une bonne dose de savoir-faire avant de réussir à rivaliser avec l'habileté d'un Vampire... Saurez-vous tirer votre chafouin du feu minier?

Shafausa est un jeu qui existe en plusieurs versions:

- une version FAMILY (avec plateau légende, explications sur une page recto-verso annexe),
- une version GEEK,
- une variante COLONIAL (à la fin de ce livret).

Quelque part, dans Zugriga...

Une ombre longe le mur d'une maison dans la nuit sombre d'Helvétia. Un loup masque son visage. Une cape dissimule sa silhouette mais on devine une arbalète qui déforme son dos. Par un soupirail, on aperçoit la lumière d'une bougie qui scintille.

Soudain, l'homme s'arrête. Il regarde, à droite, puis à gauche, avant de commencer à escalader la paroi, s'aidant des irrégularités du mur de brique.

Wili Tella disparaît en direction de la lune.

Contenu de la boîte

La boîte contient :

- 1 plateau Administration recto-verso,
- 7 plateaux Ressources recto-verso,
- 8 plateaux Joueur recto-verso,
- 6 plateaux Mineurs recto-verso,
- 6 aides de jeu recto-verso,
- 6 x 4 pions cylindriques de couleur (1 couleur par joueur),
- 1 sac noir,
- 220 ressources sous forme de cubes:
    - 50 bruns (bois),
    - 50 gris (pierre),
    - 50 bleus (fer),
    - 40 noirs (charbon),
    - 40 orange (cuivre),
    - 25 blancs (argent),
    - 25 jaunes (or),
- des pièces de chafouins de valeur 1, 5, 10, 50,
- 5 x 11 tuiles Bâtiment, et 2 tuiles Bureau d'Ingénieur,
- 80 mines recto-verso,
- 14 marqueurs boursiers (2 par ressource avec une croix au verso, uniquement pour la version GEEK),
- 26 tuiles de mise en place (uniquement pour la variante COLONIAL),
- 24 cartes POWER (3 par peuple, uniquement pour la version GEEK),
- 1 carnet de scores recto-verso,
- la règle FAMILY (une page recto-verso),
- cette règle du jeu.

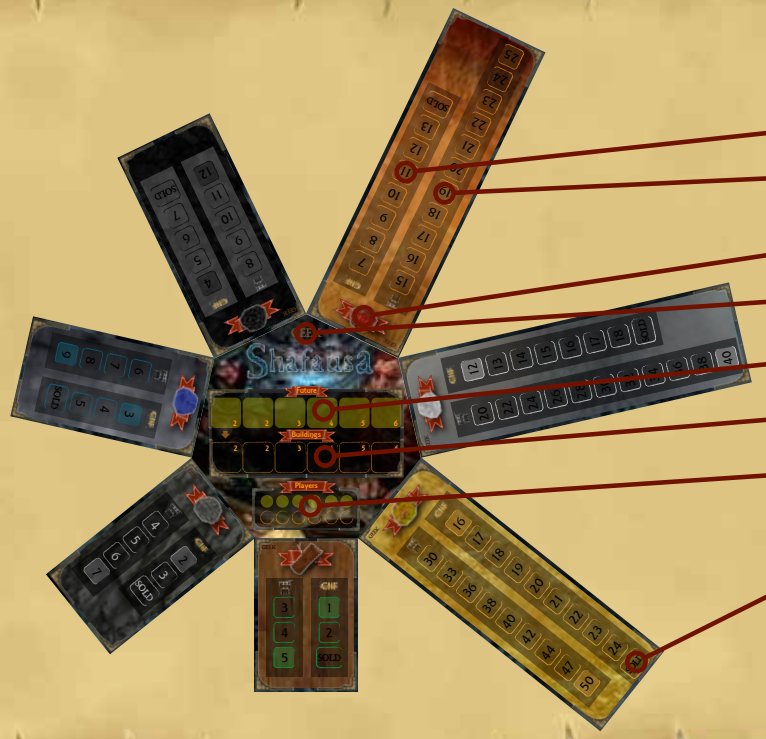
Note de l'éditeur

Ce monde d'Helvétia, bien qu'inspiré de la Suisse, n'a pour but que de vous divertir. En aucun cas, nous n'avons souhaité diffamer une personne ou un peuple de ce beau pays. L'humour seul a été notre guide dans la création de cet univers. Nous espérons qu'il vous plaira.

Et à tous ceux qui regrettent qu'il n'existe pas encore 26 régions : soyez patients !

Présentation de certains éléments du jeu

Plateau (administration + ressources)



- prix de vente
- prix d'achat
- ressources
- version du jeu
- bâtiments non encore disponibles
- bâtiments disponibles
- ordre du tour
- vendu

Plateau mineurs



- version
- entrepôts
- mineurs
- marqueurs d'entrepôts
- prix à payer
- réserve
- nombre de mineurs

Aide de jeu



- version
- prix d'une mine
- prix de la spéculation

Plateau joueur



- numéro de ville
- emplacement pour mine ou bâtiment
- prix de la ville
- possessions au début du jeu
- peuple
- version
- CHF au début du jeu

Règles GEEK

But du jeu :

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de victoire (PV) a gagné.

Idée du jeu:

Dans Shafausa, chaque joueur représente un peuple d'Helvétia, venu imaginer un nouveau système monétaire basé sur une bourse de ressources.

À chaque tour, chaque joueur effectue des achats (bâtiments, mines, entrepôts), des échanges de devises, ou influence la bourse afin d'amener sa région à prospérer.



Mise en place

Le plateau d'administration ainsi que les plateaux de ressources, côté GEEK, sont posés au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau individuel, côté LEGEND, un plateau Mineurs, côté GEEK et une aide de jeu, côté GEEK.

- Chaque joueur pose un pion de sa couleur sur sa première ville, le second à côté de la piste de l'ordre du tour du plateau administration, le troisième à côté de son nombre de mineurs et le dernier à côté de sa ligne d'entrepôts.

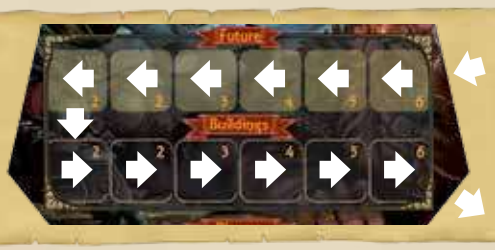






- Chaque joueur prend la somme de chafouins inscrite sur son plateau individuel. Le reste de l'argent est posé à portée de main sur la table.
- Toutes les tuiles bâtiments (à l'exclusion des Bureaux d'Ingénieurs), dont le chiffre au dos correspond au nombre de joueurs, sont utilisées ; par exemple, à 4 joueurs, on prend toutes les tuiles avec un 2, 3, 4. Les autres bâtiments ne seront pas utilisés durant cette partie et sont rangés dans la boîte. Si un ou plusieurs bâtiments figurent sur le plateau individuel d'un joueur, celui-ci prend la tuile correspondante et la place directement sur la silhouette dessinée sur son plateau. Le Bureau d'Ingénieur ne fait pas partie de la pile des bâtiments. Si un joueur a un Bureau d'Ingénieur sur son plateau individuel, il le prend de la boîte et le pose sur son plateau. Le Bureau d'Ingénieur est un privilège lié à un peuple, il ne peut jamais être acheté en cours de jeu. Les bâtiments restants sont mis dans le sac noir. Le premier joueur pioche, dans le sac, autant de bâtiments qu'il y a de joueurs et pose les tuiles sur l'échelle des bâtiments (Buildings) qui se trouve sur le plateau administration (bâtiments disponibles). Ensuite, un par un, il remplit l'échelle des bâtiments non encore disponibles (Future) en remplissant encore une fois l'échelle avec autant de tuiles que de joueurs.

Sur le plateau individuel, des bâtiments et des mines sont dessinés. Il est important de placer les tuiles bâtiments sur les emplacements dessinés (leur nombre est limité).



- Les ressources et les mines sont posées sur la table près des joueurs. Les marqueurs boursiers de prix de vente et d'achat sont placés sur leur case de départ (case grisée).
- Si un joueur choisit Luserna ou Sanagal, il ajuste son marqueur de ville en le plaçant sur la 2e ville.
- Si un joueur choisit Primitiva, il ajuste son marqueur de mineurs en le plaçant sur 6.
- Chaque joueur prend les cartes POWER de son peuple.
- On tire ensuite l'ordre du tour au hasard.

Quelque part dans Zugriga...

«Ça y est, je suis entré. Je les distingue en bas. Tout le monde est là. On se croirait à Gineva. Oh, il y a un nain en grande conversation avec un ogre!

Nous, ma foi, tous les mois, on en sort des paquets : des pierres, du fer, du cuivre et même un peu d'or.

L'ogre acquiesce d'un grumpf.

On parle de nouvelles ressources...»



Déroulement du jeu

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu.

Chaque tour de jeu est composé de 7 phases.

Durant chaque tour, tous les joueurs jouent la première phase dans l'ordre du tour. Puis on passe à la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 7 phases du tour soient jouées. On recommence ensuite un nouveau tour, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Les 7 phases d'un tour :

- extraction,
- ordre du tour,
- achat d'un bâtiment et construction de 2 entrepôts,
- gestion,
- administration,
- spéculation,
- conditions de fin de partie.

1. Extraction

Chaque mine et certains bâtiments produisent des ressources.

En principe, chaque mine produit une ressource correspondante ; par ex. : la mine de charbon produit du charbon.

Certains bâtiments, comme la Ferronnerie, produisent aussi une ressource.

D'autres bâtiments affectent les mines, comme la Boucharde qui double la production de 2 mines de pierre au maximum.

Enfin, l'Auberge rapporte 3 CHF à son propriétaire à chaque phase d'extraction.

2. Ordre du tour

Lors de cette phase, un nouvel ordre du tour est déterminé par une enchère. En commençant par le premier joueur, chacun peut :

- soit miser 1 CHF de plus que le joueur précédent (le joueur qui débute l'enchère mise 1 CHF),
- soit passer.

Le premier joueur, qui passe, pose son pion sur l'échelle du prochain tour (celle du bas).

Le second joueur qui passe se place soit devant, soit derrière un pion qui se trouve déjà sur l'échelle du prochain tour.

Le troisième joueur qui passe se place soit devant, soit derrière, soit entre des pions qui sont déjà passés ; et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Chaque joueur paie la dernière somme qu'il a misée avant de passer.

On ne peut miser qu'à hauteur de la somme qu'on possède. L'argent est à tout moment visible par tous les joueurs.

3. Achat d'un bâtiment et construction de 2 entrepôts

Chaque joueur, dans l'ordre du tour (défini lors de la phase précédente) peut acheter un, et un seul, bâtiment de l'échelle des bâtiments disponibles.

Cet achat n'est pas obligatoire. Le bâtiment acheté est posé dans la réserve du joueur. (Si un bâtiment est acheté, on ne remplit pas l'échelle avec le prochain bâtiment, cela interviendra à la phase d'administration.)

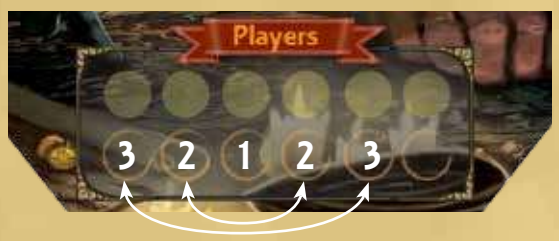
Le prix des bâtiments est indiqué sur la tuile.

Au lieu d'acheter un bâtiment, un joueur peut décider de le défausser (le remettre dans le sac noir) de l'échelle des bâtiments disponibles en en payant le prix comme s'il l'achetait (cela peut concerner un bâtiment que le joueur possède déjà).

Un joueur ne peut posséder qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment.

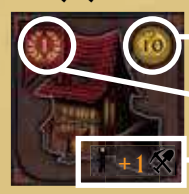
De plus, chaque joueur peut, durant cette phase, construire jusqu'à 2 entrepôts. Les entrepôts permettent de conserver des ressources (1 par entrepôt) lors de la phase administration. Les entrepôts seront construits dans l'ordre indiqué sur le plateau Mineurs. Leur prix est inscrit sur la case correspondante.

Lorsqu'un joueur passe, il doit s'acquitter du dernier chiffre articulé lors de l'enchère.



Un joueur ne peut posséder qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment.

Bâtiment



On ne peut acheter que 2 entrepôts par tour!

Cas particulier : si un joueur achète une Maison des Bâtisseurs alors qu'il possède déjà un Bureau d'Ingénieur, il ne paie que la différence entre la Maison des Bâtisseurs et le Bureau d'Ingénieur, soit 3 CHF.

4. Gestion

Cette phase se déroule simultanément pour tous les joueurs. En cas de conflit pour terminer cette phase, on procède alors dans l'ordre du tour. Chaque joueur peut exécuter autant d'actions qu'il le souhaite :

- construire une mine au prix indiqué sur l'aide de jeu. Cette mine sera aussitôt placée sur l'emplacement libre d'une ville déjà construite ; **Attention!** vous ne pouvez posséder au maximum qu'un nombre de mines égal à votre nombre de mineurs (+1 si vous avez construit le bâtiment Boutique de Booster);
- augmenter le nombre de ses mineurs (dans l'ordre) au prix indiqué sur son plateau Mineurs;
- construire une nouvelle ville (dans l'ordre) selon le prix indiqué sur son plateau individuel;
- construire un bâtiment acheté (placé dans la réserve pendant la phase 3) sur l'emplacement libre d'une ville déjà construite pour le prix d'un fer;
    - exception : si l'on construit une Maison des Bâtisseurs alors qu'on possède déjà un Bureau d'Ingénieur, la Maison des Bâtisseurs écrase le Bureau d'Ingénieur ;
- acheter à la banque des ressources de son choix conformément au prix indiqué sur la bourse (prix d'achat). Lors de la phase de gestion, les prix de vente et d'achat des ressources ne changent pas.
- vendre à la banque des ressources de son choix conformément au prix indiqué sur la bourse (prix de vente). La première ressource vendue de chaque type est posée sur la case SOLD au-dessous du prix, sur le tableau de la bourse. Les autres ressources du même type sont remisées dans la réserve.

Si le joueur possède tous les bâtiments disponibles, et qu'il veut libérer une place sur cette échelle pour le prochain tour, il doit le payer pour le défausser.

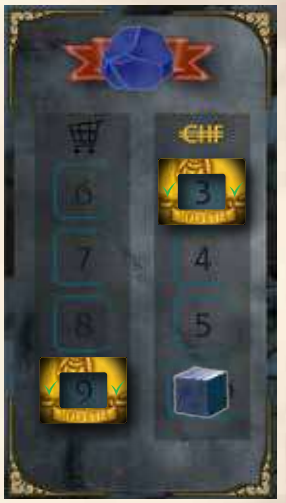
Tout se construit dans l'ordre: mineurs, villes, entrepôts.

D'abord la ville n°2, puis la numéro 3, etc.

Exemple:

Anne décide de vendre un bois et deux fers. Le bois lui rapporte 1 CHF et le fer, 2 x 3 CHF. Le bois ainsi vendu est posé sur la case SOLD du plateau de ressources du bois. Les fers sont remis directement dans la boîte puisque Bernard en a vendu un durant cette même phase. C'est donc le fer de Bernard qui se trouve sur la case SOLD du plateau de ressources du Fer.





Quelque part, dans Zugriga...

« Tout le monde prône le tout possible. On peut vendre, acheter, monopoliser ou organiser le marché sur plusieurs cités. Incroyable, chaque peuple semble être d'accord avec cette solution !

Les Gladiateurs veulent limiter le nombre de places disponibles pour le stockage. Les autres hésitent mais les Justiciers pensent, comme Vada, que cela dynamisera le marché.

Une seule question reste ouverte : quel sera le prix de vente ? »

5. Administration

Ressources

Chaque joueur contrôle que chaque ressource qu'il possède encore peut être stockée dans l'un de ses entrepôts ou dans son bâtiment Grenier. Les ressources excédentaires doivent être vendues à la banque au prix de vente de la bourse.

Bâtiments

Chaque joueur paye 1 CHF par bâtiment présent sur la case Réserves de son plateau Mineurs. Les cases des bâtiments disponibles encore libres sont ensuite remplies, conformément au nombre de joueurs, en prenant les bâtiments sur l'échelle des non encore disponibles dans l'ordre de leur arrivée. On remplit ensuite les trous de cette deuxième échelle en tirant de nouveaux bâtiments dans le sac noir jusqu'à ce qu'il y en ait autant que de joueurs sur chaque échelle.



Marché libre

Si à la bourse, au moins une marchandise d'un type a été vendue (signalée par une ressource posée sur la case SOLD au bas de l'échelle boursière de chaque ressource), alors son prix de vente diminue de 1 CHF.

Exemple:

Le cuivre s'est vendu durant la phase de gestion à 10 CHF. Charles en a vendu un durant cette phase, il y a donc un cuivre sur la case SOLD du plateau de ressources cuivre de la bourse. Le prix de vente du cuivre passe donc à 9 CHF durant la phase administration et le marqueur est déplacé en conséquence.



6. Spéculation

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut maintenant influencer le cours de la bourse mais une seule fois.

À chaque fois qu'un marqueur boursier est influencé par un joueur, on le retourne (croix face visible) : plus personne dans cette phase ne pourra spéculer sur cette colonne.

Un joueur peut effectuer l'UNE des actions suivante :

- passer;
- PRIX FIXE: moyennant 1 CHF, le joueur bloque l'échelle des ventes ou l'échelle des achats d'une ressource. Le marqueur n'est pas déplacé, il est simplement retourné ;



- HAUSSE/BAISSE MINIMALE: moyennant 1 CHF, le joueur déplace d'un cran vers le haut, ou le bas, le marqueur de l'échelle des ventes ou l'échelle des achats d'une ressource. Le marqueur est ensuite retourné ;



- HAUSSE/BAISSE MAXIMALE: moyennant 3 CHF, le joueur déplace de deux crans vers le haut, ou le bas, le marqueur de l'échelle des ventes ou de l'échelle des achats d'une ressource. Le marqueur est ensuite retourné ;



- PRIX FIXE SUR UNE RESSOURCE: en payant 3 CHF, vous pouvez également bloquer deux colonnes de la même ressource. Les marqueurs ne sont pas déplacés, ils sont simplement retournés.



- VARIATION SUR UNE RESSOURCE: moyennant 3 CHF, le joueur déplace d'un cran vers le haut, ou le bas, le marqueur de l'échelle des ventes ou de l'échelle des achats, d'une ressource et d'un cran (vers le haut ou le bas, indépendamment du mouvement précédent) le marqueur de l'autre échelle de la MÊME ressource. Aucun de ces marqueurs ne doit être sur son côté croix.



C'est ensuite au joueur suivant d'influencer la bourse jusqu'à ce que chaque joueur ait spéculé. Cette action n'est pas obligatoire.

Lorsque tous les joueurs ont effectué la phase de spéculation, tous les marqueurs boursiers sont retournés sur leur recto (tous les marqueurs croix face cachée).

Il est interdit de déplacer un marqueur boursier retourné sur son côté croix



Quelque part dans Zugriga...

«Ils se réuniront une fois par année pour discuter des prix. Chaque peuple pourra décider d'une montée ou d'une baisse de prix pour la ressource de son choix. Ce nouveau prix sera valable l'année suivante.

Incroyable ! ils appellent cela spéculation.

L'elfe sourit. Le bois l'enrichira. L'ogre se moque du nain qui veut faire fortune avec l'or. Le cuivre est prometteur.

Ils se saluent puis quittent la cave.»

7. Conditions de fin de partie

Les conditions de fin de partie sont contrôlées. La partie prend fin si l'un des cas suivants se présente:

- les 5 villes d'un joueur sont construites et remplies,

ou

- les 11 entrepôts d'un joueur sont construits et remplis.

Si tel est le cas, le jeu se termine et on compte les points de victoire. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de chafouins. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité sont les gagnants.

Les points de victoire (PV)

Chaque joueur marque (seulement si cela est construit) :

- 1 PV par ville,
- 1 PV par entrepôt,
- 1 PV par mineur (nombre de mineurs),
- PV par bâtiment (inscrits sur la tuile),
- PV par mine (inscrits sur la tuile),
- 2 PV si 10 bâtiments sont construits,
- 4 PV si les 11 bâtiments sont construits (gain non cumulable avec le précédent),
- 2 PV si les 11 entrepôts sont construits,
- 1 PV si les 11 entrepôts sont remplis,
- 3 PV si les 5 villes sont pleines,
- 2 PV si le nombre maximum de mineurs est atteint.

Certaines cartes POUVOIR prennent effet durant ce décompte. Ensuite, chaque joueur transforme toutes ses ressources en chafouins selon le cours **d'achat** de la bourse.

Chaque joueur marque encore :

- 1 PV par tranche de 20 chafouins.

Précision des règles

Les cartes POWER

En début de partie, chaque peuple dispose de 3 cartes POUVOIR.

Un joueur ne peut utiliser qu'une seule de ces cartes durant une partie. Son choix sera dévoilé lorsque le joueur décidera pour la première fois d'utiliser son effet.

Les autres cartes seront alors remises dans la boîte.



Variante COLONIAL

Les règles du jeu GEEK sont utilisées pour cette variante. La différence réside dans le placement initial.

En effet, les joueurs entrent dans un monde dépourvu d'infrastructures initiales. Ils doivent commencer par coloniser la région dans laquelle ils pénètrent pour la première fois.

Une phase initiale précède le premier tour.

Mise en place

Le plateau d'administration et les plateaux de ressources sont placés au centre de la table, côté GEEK. Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau individuel, côté COLONIAL, ainsi qu'un plateau Mineurs et une aide de jeu, côté GEEK.

- Chaque joueur pose ses 4 pions de couleur comme dans la version GEEK.
- Chaque joueur prend 25 chafouins. Le reste est posé à portée de main sur la table.

Toutes les tuiles bâtiments (à l'exclusion des Bureaux d'Ingénieurs), dont le chiffre au dos correspond au nombre de joueurs, sont utilisées ; par exemple, à 4 joueurs, on prend toutes les tuiles avec un 2+, 3+, 4+. Les autres bâtiments ne seront pas utilisés durant cette partie et sont rangés dans la boîte. La pile de bâtiments reste sur la table jusqu'à la fin de la phase initiale.

Les tuiles de mise en place dont le chiffre au dos couvre le nombre de joueurs sont posées, face visible, sur la table ; par exemple, à 4 joueurs, on prend toutes les tuiles avec un 2+, 3+, 4+.

Le reste suit la mise en place de la version GEEK.

Phase initiale

Chaque joueur choisit maintenant 3 tuiles de mise en place. Le premier joueur choisit sa première tuile, puis le joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur en ait une. Puis, dans l'ordre inverse, chaque joueur choisit sa seconde tuile parmi celles qui restent.

Lorsque tous les joueurs possèdent chacun 2 tuiles de mise en place, l'ordre du tour est redéfini. Chacun additionne les valeurs inscrites sur ses deux tuiles. Le joueur qui comptabilise le plus petit total devient premier joueur, le deuxième total devient 2e joueur, et ainsi de suite. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant la tuile avec le plus petit chiffre qui est placé devant l'autre joueur.



Chaque joueur choisit sa troisième tuile selon le nouvel ordre du tour.

Lorsque tout le monde est servi, chaque joueur ajuste sa mise en place selon les indications sur les tuiles qu'il a prises : il prend les chafouins et les bâtiments auxquels il a droit dans la pile des bâtiments ; ceux-ci sont immédiatement construits. Il ajuste ensuite ses entrepôts, ses mineurs et ses villes.

Enfin, les tuiles de bâtiments restantes sont remisées dans le sac noir. Les deux échelles des bâtiments sont mises en place selon la procédure indiquée dans la règle GEEK.

Le premier tour peut commencer. Le jeu suit alors les règles GEEK.

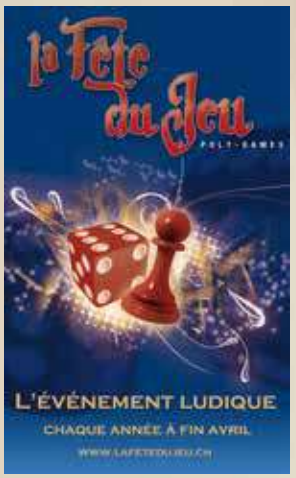
Remerciements

Merci à mes enfants Loïc, Robin et Camille ainsi qu'à ma Natheen.

Merci à nos amis, aux joueurs, et à tous ceux qui font jouer : les clubs, les ludothèques, les conventions et ceux que j'oublie.

Merci au Génie de la Lampe de Sierre, aux Mines de Plombs de Monthey et la Fête du Jeu.

Et enfin merci à tous ceux qui vont y jouer.



Crédits

Designers / auteurs du jeu: Christophe Borgeat

Artist / illustration : Lorenzo Mastroianni



Graphics / graphisme: airvéa IT & Communication, Olivier Debons

Version française: Pierre-Yves Franzetti

Deutsche Version: Martina Volluz-Gasdia

Versione italiana: André Franzetti

English version: Alexandra «La Fée»

Relecture: Pierre Berclaz, Nicolas Aïoutz

Publisher / éditions: HELVETIA-Games

juillet 2012

© Toutes les composantes de ce jeu sont la propriété de HELVETIA Games Sàrl. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce jeu sans l'autorisation de HELVETIA Games. Cela comprend entre autre les illustrations, les noms ainsi que les élément liés au concept d'Helvétia.

Règles FAMILY



BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de victoire (PV) a gagné.

MISE EN PLACE

Le plateau d'administration ainsi que les plateaux de ressources, côté FAMILY, sont posés au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau individuel, côté LEGEND, un plateau Mineurs, côté FAMILY et une aide de jeu, côté FAMILY.

Chaque joueur pose un pion de sa couleur sur sa première ville, le second à côté de la piste de l'ordre du tour du plateau administration et le troisième à côté de son nombre de mineurs (4) (le dernier pion peut être remis dans la boîte, il ne sert pas dans cette version du jeu). Tous les entrepôts sont construits et disponibles dès le début du jeu.

Chaque joueur prend la somme de chafouins inscrite sur son plateau individuel. Le reste de l'argent est posé à portée de main sur la table.

Exemple:

Si un joueur joue avec les Hallebardiers ou les Ogres, il prend 27 chafouins !





Toutes les tuiles bâtiments (à l'exclusion des Bureaux d'Ingénieurs), dont le chiffre au dos correspond au nombre de joueurs, sont utilisées; par exemple, à 4 joueurs, on prend toutes les tuiles avec un 2, 3, 4. Les autres bâtiments, ainsi que les Greniers, ne seront pas utilisés durant cette partie et sont rangés dans la boîte. Si un ou plusieurs bâtiments figurent sur le plateau individuel d'un joueur, celui-ci prend la tuile correspondante et la place directement sur la silhouette dessinée sur son plateau. Le Bureau d'Ingénieur ne fait pas partie de la pile des bâtiments. Si un joueur a un Bureau d'Ingénieur sur son plateau individuel, il le prend de la boîte et le pose sur son plateau. Le Bureau d'Ingénieur est un privilège lié à un peuple, il ne peut jamais être acheté en cours de jeu. Les bâtiments restants sont mis dans le sac noir.

Les ressources et les mines sont posées sur la table près des joueurs.

- Si un joueur choisit Luserna ou Sanagal, il ajuste son marqueur de ville en le plaçant sur la 2e ville.
- Si un joueur choisit Primitiva, il ajuste son marqueur de mineurs en le plaçant sur 6.
- On tire le premier joueur au hasard. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pioche, dans le sac, autant de bâtiments qu'il y a de joueurs et pose les tuiles sur l'échelle des bâtiments (Buildings) qui se trouve sur le plateau administration.

Dans la version Family, le bâtiment: le Grenier ne sert à rien et doit être remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu.

Chaque tour de jeu est composé de 6 phases.

Durant chaque tour, tous les joueurs jouent la première phase dans l'ordre du tour. Puis on passe à la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 phases du tour soient jouées. On recommence ensuite un nouveau tour, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Lors du premier tour, le premier joueur est tiré au sort, puis on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les 6 phases d'un tour

1. Extraction,

2. Ordre du tour,

3. Achat d'un bâtiment,

4. Gestion,

- mines,
- mineurs,
- villes,
- bâtiments,

5. Administration,

6. Conditions de fin de partie.



1. Extraction

Chaque mine et certains bâtiments produisent des ressources.

En principe, chaque mine produit une ressource correspondante; par ex.: la mine de charbon produit du charbon. Certains bâtiments, comme la Ferronnerie, produisent aussi une ressource. D'autres bâtiments affectent les mines, comme la Boucharde qui double la production de 2 mines de pierre au maximum. Enfin, l'Auberge rapporte 3 CHF à son propriétaire à chaque phase d'extraction.

2. Ordre du tour

On change le premier joueur.

C'est le joueur qui était deuxième au tour précédent qui devient premier joueur, et le joueur qui était premier passe en dernière position sur l'ordre du tour.

3. Achat d'un bâtiment

Un joueur ne peut posséder qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment.

Chaque joueur, dans l'ordre du tour (défini lors de la phase précédente) peut acheter un, et un seul, bâtiment de l'échelle des bâtiments disponibles.

Cet achat n'est pas obligatoire. Le bâtiment acheté est posé dans la réserve du joueur.

Le prix des bâtiments est indiqué sur la tuile.

Exemple:

Si une ville n'a pas été construite, les bâtiments et mines construits dans celle-ci n'ont pas d'effet.



4. Gestion

Chaque joueur peut exécuter autant d'actions qu'il le souhaite:

- construire une mine au prix indiqué sur l'aide de jeu. Cette mine sera aussitôt placée sur l'emplacement libre d'une ville déjà construite; **Attention!** vous ne pouvez posséder au maximum qu'un nombre de mines égal à votre nombre de mineurs (+1 si vous avez construit le bâtiment Boutique de Booster);
- augmenter le nombre de ses mineurs (dans l'ordre) au prix indiqué sur son plateau Mineurs;
- construire une nouvelle ville (dans l'ordre) selon le prix indiqué sur son plateau individuel;
- construire un bâtiment acheté (placé dans la réserve pendant la phase 3) sur l'emplacement libre d'une ville déjà construite pour le prix d'un fer. **Exception:** si l'on construit une Maison des Bâtisseurs alors qu'on possède déjà un Bureau d'Ingénieur, la Maison des Bâtisseurs écrase le Bureau d'Ingénieur.

On peut échanger des ressources contre des chafouins ou des chafouins contre des ressources à tout moment du jeu.

Lorsqu'on vend une ressource, on touche son prix de vente.

Par exemple:

le bois se vend pour 1 CHF.

Lorsqu'on achète une ressource, on doit payer son prix d'achat à la banque.

Par exemple: le bois s'achète 4 CHF.



5. Administration

Chaque joueur paye 1 CHF par bâtiment présent sur la case Réserves de son plateau Mineurs.

Si le joueur ne peut ou ne veut pas payer cette somme, le bâtiment retourne dans le sac noir.

Les bâtiments qui n'ont pas été achetés retournent dans le sac noir. On pioche ensuite dans le sac autant de bâtiments qu'il y a de joueurs.

Les joueurs peuvent stocker une ressource sur chaque entrepôt.

6. Conditions de fin de partie

Les conditions de fin de partie sont contrôlées. La partie prend fin si les 4 villes d'un joueur sont construites et remplies.

Si tel est le cas, on compte les points de victoire. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de chafouins. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité sont les gagnants.

Rappel:

On ne peut posséder qu'un seul exemplaire de chaque bâtiment !

Les points de victoire (PV)

Avant de procéder au décompte des points de victoire, chaque joueur transforme toutes ses ressources en chafouins selon le cours **d'achat** de la bourse (bois = 4, pierre = 5. fer = 6, etc.).

Chaque joueur marque (seulement si cela est construit):

- 1 PV par ville,
- 1 PV par mineur (nombre de mineurs),
- PV par bâtiment (inscrits sur la tuile),
- PV par mine (inscrits sur la tuile),
- 2 PV si 10 bâtiments sont construits,
- 1 PV si les 11 entrepôts sont remplis,
- 3 PV si les 4 villes sont pleines,
- 2 PV si le nombre maximum de mineurs est atteint,
- 1 PV par tranche de 20 chafouins.

Les 6 phases d'un tour:

1. Extraction
2. Ordre du tour
3. Achat d'un bâtiment
4. Gestion
   - mines
   - mineurs
   - villes

   bâtiment
5. Administration
6. Conditions de fin de partie