



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

1 MANCHE

I. APPROVISIONNER LES CASES ACTIONS

- Celui qui a le marqueur « prochain 1^{er} joueur » reçoit le marqueur 1^{er} joueur & place le marqueur prochain 1^{er} sur le conseil. (*pas au 1^{er} tour*)
- Selon la carte « mise en place » du bon nbre de joueurs, placer le nombre de cubes dans le sac et les répartir sur les cases actions. *Si pas assez de cubes d'une couleur en réserve : tant pis !*
- Laisser les cubes restants dans le sac, ils seront mélangés avec les nouveaux lors de la prochaine manche.

II. TOUR DE JEU

- Sens horaire à partir du 1^{er} joueur
Prendre 1 cube & exécuter l'action (optionnel sauf le marché)
Si cube peste (noir) :
 → En réserve
 → +2 temps

ACTIONS

I. RECOLTER DU GRAIN



- Vous devez avoir min 1 membre de votre famille dans votre ferme.
→ Prendre 2 sacs de grain
→ Si vous avez 1 cheval + 1 charrue : 3 sacs
→ Si vous avez 1 bœuf + 1 charrue : 4 sacs

Max 5 sacs en stock.

II. FAMILLE



- Prenez de la réserve le personnage de votre couleur avec le plus petit chiffre
- Ou*
- Rapatrier 1 membre de votre famille du plateau vers votre ferme



III. ARTISANAT (Chariots/Etable/Bibliothèque/Forge/Brasserie/Moulin)

a Acquérir une marchandise en perdant du temps

- Si vous n'avez pas de membre dans l'artisanat, vous devez en prendre 1 de votre ferme & le placer dessus pour le former: payer les sabliers (! Pas sur le moulin) (*Il peut avoir plusieurs membres de différentes familles sur 1 artisanat*)
- Vous pouvez ensuite produire la marchandise en payant le temps nécessaire

Ou

a Acquérir une marchandise avec des cubes (ou des sacs de grains)

- Il ne faut pas avoir de membre de la famille formé sur l'artisanat
- Remettre en réserve les cubes ou sacs de grains & prendre la marchandise



IV. MARCHE

Déclenche automatiquement un jour de marché pour tous les joueurs.

- Le joueur qui déclenche l'action = 1^{er} joueur puis sens horaire
- Chq joueur paye les sacs de grains et/ou les marchandises & prend 1 tuile client en face des étals (bord bleu) & la place face cachée devant lui.
- La 1^{ère} vente du 1^{er} joueur = gratuite
- Les autres : + 1 cube vert & 1 temps
- Continue jusqu'à ce que tous les clients soient servis ou tous les joueurs aient passé.
- Remplir les cases à bord bleu en fct du nbre de joueurs dans l'ordre à partir de la file d'attente
- Reconstituer la file d'attente à partir des piles



V. VOYAGE

- Soit : prendre 1 membre de votre ferme & le placer dans une des 2 cités atteignables depuis le village & y déposer un marqueur & payer le coût (2 temps + 1 charrette + 2 cubes bruns/rouges) & gain sur la piste de 3 PVs
- Soit : déplacer 1 de vos voyageurs d'une cité à une cité adjacente & payer le coût du voyage
 → Si pas de marqueur à vous dans la cité, en placer 1 & recevoir la récompense (2 cubes / 1 pièce / 3 PVs)



VI. CHAMBRE DU CONSEIL

- Soit : prendre 1 membre de sa ferme → sur le 1^{er} niveau
 Coût : 1 tps & 2 cubes verts ou 1 tps & 1 parchemin
 Prendre le marqueur « prochain 1^{er} joueur » si personne ne l'a déjà pris
- Soit : faire progresser 1 membre déjà en place
 Coût : 2 ou 3 tps + 1 parchemin ou 2 cubes verts
 Puis : utiliser le privilège du niveau ou inférieur
- Soit : Utiliser 1 privilège égal ou inférieur sans déplacer de membre. Coût : 0
- Bonus : 1^{er} joueur / 2 cubes au choix / 1 tuile marchandise au choix / Payer max 1 pièce pour recevoir 3 PVs



VII. EGLISE

- Ajouter 1 membre dans le sac noir & payer 1 cube brun ou 3 temps



VIII. PUTT

- S'il reste au min 1 cube sur 1 case action, au lieu de prendre 1 cube d'une case action, on peut remettre 3 cubes d'une même couleur en réserve (pas des cubes peste) : réaliser n'importe quelle action (I-VIII)
→ Seule manière de réaliser 1 action alors que plus de cube dispo sur sa case



VIII. AUBERGE

- Il faut 1 membre de sa famille dans l'auberge (coût : 1 temps)
- Acheter 1 carte :
 - 1) Payer 1 temps
 - 2) Choisir 1 des 3 cartes et la placer face visible en dessous du même paquet
 - 3) Acquérir 1 des 3 cartes du dessus en payant le coût en haut à gauche (1 pièce, 1 ou 2 bières)
- Mourir poivrot dans une auberge n'apporte aucune gloire
- Cartes avec bougie éteinte = PVs en fin de partie
- Cartes avec bougie allumée : On peut en jouer autant qu'on veut à son tour. La retirer du jeu après l'avoir jouée.

FIN D'UNE MANCHE

Dès qu'un joueur prend le *dernier cube* du plateau, il réalise son *action* puis la manche se termine par une messe.

MESSE

1. Tirer 4 figurines du sac noir

- A partir du *1^{er} joueur* chacun peut *payer 1 pièce* par fig de sa couleur qu'il veut sortir du sac noir. Il peut en faire sortir plusieurs de sa couleur.
- Jusqu'à ce que *4 perso* soient sortis du sac. Si 4 perso ne sont pas tirés après 1 tour, on en *pioche* pour arriver à 4.
- Remettez les *moines* (noirs) dans le sac & placer le reste sur la grande *fenêtre de droite* de l'Eglise.

2. Déplacer les personnages sur la hiérarchie de l'Eglise

- A partir du *1^{er} joueur*, chacun peut déplacer 1 ou plusieurs de ses personnages sur la hiérarchie de l'église de 1 ou plusieurs cases en payant le(s) coût(s) (*sacs de grains*).
- On ne fait qu'un seul tour de table.

3. Récompenser par 2 PVs la famille majoritaire dans l'Eglise

Si *égal*, celui qui a le membre le plus à *gauche* gagne.

Toujours égal : chacun reçoit 2 PVs.

PIECES

Servent à :

- Acheter des PVs au dernier niveau de la *chambre du conseil*
- Sortir des membres du *sac noir* durant 1 messe
- Remplacer n'importe quel *cube (joker)*

DECES

Dès que votre marqueur passe au-delà du *pont* :

- Terminer votre *action* (sauf durant *marché* : immédiatement)
- Choisir 1 membre le plus *âgé* (plus petit nombre) *visible* (pas dans le sac ni réserve) qui décède
- Si encore de la place dans les *archives* du village le placer *couché* dessus en fonction de l'endroit où il travaillait.



Si placé sur dernière case des archives → fin du jeu

- Si plus de place dans les archives : couché dans une *tombe* anonyme.
- Si placé sur dernière case du cimetière → fin du jeu*

FIN DU JEU

- Le joueur qui a *provoqué* la fin du jeu *ne joue pas* de dernier tour.
Si durant le marché : terminer le marché. Si le joueur qui a provoqué la fin = celui qui a déclenché le marché, il ne joue pas de dernier tour. Sinon, chacun fait 1 dernier tour à partir de celui qui a déclenché le marché.
- Les *autres* peuvent réaliser 1 dernière *action* en sens horaire.
- Si *plus de cubes* sur le plateau, 1 joueur peut réaliser 1 action sans devoir remettre 3 cubes de même couleur.
- Si *nouveau mort* et plus de place → retiré du jeu
- Ensuite : *messe*.

DECOMpte FINAL

1. Voyage

Nbre de cités visitées	1	2	3	4	5	6
Points	1	3	6	10	14	18

2. Chambre du Conseil

Niveau	1	2	3	4
Points par membre	0	2	4	6

3. Eglise

Fenêtre	1	2	3	4
Points par membre	2	3	4	6

4. Archives

Nbre de membres dans les archives	1	2	3	4	5+
Points	0	0	4	7	12

5. Cartes villageoises (Auberge)

6. Tuiles clients

7. Pièces : 1 pt / pièce

Gagnant

Le +. Si *égal*, celui qui a servi le plus de *clients*.

Si encore *égal*, le plus de membres de la famille *vivants*