



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'1 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. MARCHÉ

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/roses) & **gain** sur la piste de 3 PVs
- Soit : **déplacer** 1 de vos voyageurs d'1 cité à 1 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. PUIT

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'1 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 villageois (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