

Fürstenfeld

Vin d'jeu d'résumé

- 1) **Piocher**
Les joueurs piochent 3 cartes (y compris 1^{er} tour)
(*Laboratorium* : piocher 1 ou 2 en plus)
- 2) **Récoltes (simultanément)**
CHAQUE JOUEUR FAIT 3, 4 ET 5 AVANT LE PROCHAIN JOUEUR
- 3) **Ventes**
 - Vendre autant de matière que l'on veut à 1 brasserie
(*Bank* : recevoir 1 ou 3 pièces, *Reisefuhrer* : 2 pièces/carte palais)
 - Placer les matières sur la carte demande de brasserie (« + » puis « - »)
 - Prendre l'argent au prix actuel
(*Kontor* : 1 pièce / matière d'un type, *Market* : échanger 1 type pour un autre)
 - Pour chaque matière en surplus : descendre le prix d'1 cran
(Impossible de vendre à 0)
 - Placer son marqueur ordre du tour sur le côté opposé pour le total revenu
(= vente + bank & Reisefuhrer) (si autre disque : au dessus)
(*Magistrat* : le placer 3 crans plus bas)
- 4) **Constructions (jusque 2 cartes de sa main)**
 - Payer le coût (au-dessus à gauche) (*Kaukran* : 2 pièces de moins/construction)
 - Placer la carte sur 1 des 6 champs (vide ou occupé – sauf sur un palace) (les cartes du dessous sont considérées hors jeu)
 - Palace (coût : cfr carte prix palace du dessus)
 - o Placer un marqueur sur la carte prix
 - o Si dernier marqueur : enlever les marqueurs & la carte prix
 - o Experts : I – II – III au dessus et IV – V – VI en dessous
- 5) **Défausse : toutes les cartes sauf 1**
(*Rathaus* : garder 1 ou 2 cartes en plus, *Lumpensammler* : défausser dans la boîte jusque 2 cartes)
 - Placer les cartes face cachée dans n'importe quel ordre en bas de son paquet
 - Défausser toutes la matières non vendues (*Lagerhaus* : en conserver jusque 3)
- 6) **Adaptation des prix**
 - Pour chaque brasserie, augmenter le prix d'une matière pour chaque « + » visible (max 3)
 - Défausser toutes les matières sur les cartes demande
 - Commencer 1 nouveau tour avec le joueur le plus bas (et au sommet) sur l'échelle de revenu.

Fin du jeu

A la fin d'un tour, quand 1 joueur a construit son palace de 6 cartes. Il gagne. Si égal, le plus riche.

Fürstenfeld

Vin d'jeu d'résumé

- 7) **Piocher**
Les joueurs piochent 3 cartes (y compris 1^{er} tour)
(*Laboratorium* : piocher 1 ou 2 en plus)
- 8) **Récoltes (simultanément)**
CHAQUE JOUEUR FAIT 3, 4 ET 5 AVANT LE PROCHAIN JOUEUR
- 9) **Ventes**
 - Vendre autant de matière que l'on veut à 1 brasserie
(*Bank* : recevoir 1 ou 3 pièces, *Reisefuhrer* : 2 pièces/carte palais)
 - Placer les matières sur la carte demande de brasserie (« + » puis « - »)
 - Prendre l'argent au prix actuel
(*Kontor* : 1 pièce / matière d'un type, *Market* : échanger 1 type pour un autre)
 - Pour chaque matière en surplus : descendre le prix d'1 cran
(Impossible de vendre à 0)
 - Placer son marqueur ordre du tour sur le côté opposé pour le total revenu
(= vente + bank & Reisefuhrer) (si autre disque : au dessus)
(*Magistrat* : le placer 3 crans plus bas)
- 10) **Constructions (jusque 2 cartes de sa main)**
 - Payer le coût (au-dessus à gauche) (*Kaukran* : 2 pièces de moins/construction)
 - Placer la carte sur 1 des 6 champs (vide ou occupé – sauf sur un palace) (les cartes du dessous sont considérées hors jeu)
 - Palace (coût : cfr carte prix palace du dessus)
 - o Placer un marqueur sur la carte prix
 - o Si dernier marqueur : enlever les marqueurs & la carte prix
 - o Experts : I – II – III au dessus et IV – V – VI en dessous
- 11) **Défausse : toutes les cartes sauf 1**
(*Rathaus* : garder 1 ou 2 cartes en plus, *Lumpensammler* : défausser dans la boîte jusque 2 cartes)
 - Placer les cartes face cachée dans n'importe quel ordre en bas de son paquet
 - Défausser toutes la matières non vendues (*Lagerhaus* : en conserver jusque 3)
- 12) **Adaptation des prix**
 - Pour chaque brasserie, augmenter le prix d'une matière pour chaque « + » visible (max 3)
 - Défausser toutes les matières sur les cartes demande
 - Commencer 1 nouveau tour avec le joueur le plus bas (et au sommet) sur l'échelle de revenu.

Fin du jeu

A la fin d'un tour, quand 1 joueur a construit son palace de 6 cartes. Il gagne. Si égal, le plus riche.