

HELVETIA

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

BUT DU JEU

Le premier à 20 points gagne.

TOUR DE JEU

- Placer 1 ou plusieurs **marqueurs action** sur **l'une** des 5 cases personnages & réaliser **l'action une ou plusieurs fois** en fonction du nombre de marqueurs
 - On peut **à nouveau placer** 1 ou plusieurs marqueurs sur un personnage sur lequel on a déjà placé des marqueurs durant le tour.
 - **Plusieurs joueurs** peuvent placer des marqueurs sur un même personnage
 - **Interdit de passer** : on doit placer min 1 marqueur sur 1 personnage et on doit réaliser l'action (si on ne sait pas, on doit choisir un autre personnage)
 - **Interdit** de placer **plus de jetons** que nécessaire
- Tour du joueur suivant en sens **antihoraire**

Fin de la manche

- Dès qu'un joueur est **le seul à avoir encore** 1 ou plusieurs **marqueurs**
- Il ne peut **pas les placer** mais il récupère la tuile **premier joueur**.
 - 1) Décompte des majorités pour chaque case personnage
 - Celui qui a posé le plus de marqueurs sur un personnage prend la tuile
 - Si **égal**, personne ne récupère la tuile personnage qui **reste** chez le joueur qui l'avait (ou sur le plateau)

Utilisation des tuiles personnage :

- Chaque tuile permet d'utiliser **1 action** supplémentaire du personnage durant la manche suivante
- On peut utiliser **une seule tuile** personnage **par tour** (mais plusieurs durant 1 manche)
- Lorsqu'on **place** 1 ou plusieurs **marqueurs** sur 1 personnage, on peut utiliser **max 1 tuile**
- On peut jouer **d'abord** l'action marqueur ou d'abord l'action gratuite
- On peut utiliser la tuile d'un personnage et placer son marqueur sur le **même personnage**, on réalise alors 2 actions du même type.
- Cas **particulier** : si on utilise la tuile personnage **bâtitisseur**, on peut ajouter des jetons pour **acheter** les marchandises du bâtisseur.
- Il est interdit de jouer 1 tuile bonus sans placer 1 marqueur action
- 2) Chaque joueur **récupère ses marqueurs action**
- 3) Récupération des écoliers
 - Chaque joueur récupère ses écoliers et les place réveillés (debout) sur une **tuile bâtiment** libre de son village
 - 1 villageois par bâtiment
 - Les villageois excédentaires sont placés sur la **place centrale** du village
- 4) Les **enfants nés ce tour-ci** sont placés à l'école
- 5) **Décompte des PVs** : (placer tous les marqueurs score sur « 0 ») (les PVs ne sont pas cumulatifs)
 - **Tuile premier joueur** : **1**
 - **Marchandise livrée au marché** : **1 / cube sur 1 marchandise**
 - **Bonus tuile de marchandise**: **1 à 2**
 - **Bonus « personnage »** : **1 / tuile bonus personnage**
 - **Bonus bâtiments de prestige**: **3 / tuile (pas besoin d'être activé par un villageois)**
 - **Bonus productions en ligne**: **1 à 4**
 - **Bonus « cercle du village »** : **2 ou 4**

Si un joueur a 20 PV :

Fin du jeu. Le **plus haut** total l'emporte.

Egal : Le joueur ayant le plus de **villageois éveillés**

Egal : Ils gagnent tous

6) Pose de nouvelles tuiles bâtiments

Piocher **5 nouvelles** tuiles bâtiments (pile n°2 d'abord puis pile n°3)

Les tuiles non construites restent

LES PERSONNAGES

- 1) **Le bâtisseur** : construit des bâtiments
 - Prendre la tuile du **bâtiment** visé
 - Payer les **ressources** nécessaires (en haut à gauche)
 - En couchant sur le flanc un villageois pour chaque ressource demandée.
 - Il est possible **d'acheter** 1 ou plusieurs (et même la totalité) ressources à l'architecte : 1 **marqueur** action par ressource achetée (uniquement pour les ressources vendues par le bâtisseur : bois-brique-pierre)
 - Possible de construire **plusieurs bâtiments** en même temps : 1 marqueur action / bâtiment
 - 1 joueur ne peut **pas** construire 2 x le **même** bâtiment
 - Placer le nouveau bâtiment **autour de la place** centrale de votre village afin de former 1 **premier cercle**, ensuite vous pourrez former un **second cercle**.
 - Le premier joueur à compléter le 1er cercle avec 1 villageois sur chaque bâtiment (sauf bâtiment « PV ») prend la **tuile bonus 4 pts**, le second la tuile **bonus 2 pts**.
 - Si un **villageois est dispo** sur votre **place centrale**, il faut **le placer** sur ce bâtiment
 - Il est alors **utilisable immédiatement** (notamment si le joueur a besoin de ce bâtiment pour ériger un second bâtiment)

- 2) **Le marchand** : exporte des marchandises vers le marché de la ville
 - Placer 1 marqueur action pour chaque **marchandise exportée**
 - Chaque joueur peut livrer chaque marchandise **qu'une seule fois** (max 1 cube / joueur / marchandise)
 - 1 **villageois produit** la ressource et est couché sur le flanc (il est possible de coucher 1 villageois qui produit une ressource nécessaire à une seconde tuile où l'on couche le villageois pour produire la ressource finale)
 - Placer 1 **cube** de sa couleur sur la marchandise du plateau central (il peut y avoir des cubes de plusieurs joueurs) (1 cube = 1 PV)
 - Si la tuile **bonus** production **simple** est encore sur la marchandise, la prendre.
 - Si réussi, prendre le **bonus** de production complexe lié à l'export de **lignes** de marchandises
 - Il est **interdit d'acheter** 1 marchandise au bâtisseur pour l'exporter avec le commerçant.

- 3) **Le veilleur de nuit** : réveille les villageois endormis
 - 1 marqueur permet de **réactiver tous** les villageois (quelle que soit leur couleur) d'un **quartier**, càd d'un angle (3 bâtiments posés en angle droit)
 - On peut choisir de réveiller 1 quartier d'un **autre village**

- 4) **Le prêtre** : envoie l'un de ses villageois se marier dans un autre village
 - Le villageois provient de la **place centrale** du village ou de l'**école**
 - Un villageois doit se marier avec un villageois **célibataire**, de **sexe opposé** et de **couleur différente** (le villageois marié peut être éveillé ou endormi) et dans 1 **village différent**
 - Il doit être placé sur une **tuile bâtiment** et non sur la place centrale
 - S'il reste encore des marqueurs « **cadeaux** de mariage » sur la place centrale, le joueur « prêtre » prend l'un de ses marqueurs **par mariage** qu'il fait dans ce village
 - Si marqueur de sa couleur : utilisable dès le coup suivant
 - Sinon : placé sur sa place centrale

- 5) **La sage femme** : permet à un couple d'avoir un enfant
 - 1 couple du joueur actif se trouvant dans son village donne naissance à 1 enfant.
 - 1 **seul enfant / couple et / tour du joueur** (ils peuvent avoir un 2^{ème} enfant dans un tour suivant du joueur dans la même manche)
 - Les parents peuvent être éveillés ou endormis
 - L'enfant est de la **couleur du village** de naissance (le faire donc uniquement pour son village)
 - **Placer 1 enfant** (sexe au choix !) près des parents

Bâtiments : voir règles p. 6 & 7