

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 **bâtisseur**, 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

DÖRFER BAUEN – PAARE TRAUEN

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 (sexé au choix !) près des parents

Bâtiments : voir règles p. 6 & 7