

# Descendance

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

## 1 MANCHE

### I. APPROVISIONNER LES CASES ACTIONS

- Celui qui a le marqueur « **prochain 1<sup>er</sup> joueur** » reçoit le marqueur 1<sup>er</sup> joueur & place le marqueur prochain 1<sup>er</sup> sur le conseil. (*pas au 1<sup>er</sup> 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.
  - Laisser les cubes restants dans le sac, ils seront mélangés avec les nouveaux lors de la prochaine manche.
- Si pas assez de cubes d'1 couleur en réserve : tant pis !*

### II. TOUR DE JEU

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*

→ **Rapatrifier** 1 membre de votre famille du plateau vers votre ferme

### III. ARTISANAT (Chariots / Etable / Bibliothèque / Forge / 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 : **payer** les sabliers (! Pas sur le moulin)
- Vous pouvez ensuite **produire** la marchandise en **payant** le **temps** nécessaire

*Ou*

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

- 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<sup>er</sup> 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<sup>ère</sup> vente** du 1<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> niveau**

**Coût** : 1 tps & 2 cubes verts ou 1 tps & 1 parchemin

Prendre le **marqueur « prochain 1<sup>er</sup> 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 **privilege du niveau ou inférieur**

- Soit : **Utiliser 1 privilege** ou inférieur sans déplacer de membre.

**Coût** : 0

### 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→VII)

→ *Seule manière de réaliser 1 action alors que plus de cube dispo sur sa case*

## 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<sup>er</sup> 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 & placez 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<sup>er</sup> 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. Tuiles clients

#### 6. 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