

BELFORT

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

Le jeu dure 7 tours de 5 phases.

1. CALENDRIER

Avancer le marqueur calendrier d'1 mois

2. PLACEMENT

Chacun à son tour place 1 travailleur sur 1 case vide ou passe.

1) BUREAU DE RECRUTEMENT

- Il y a 1/2/3 cases de libres pour 2-3/4/5 joueurs
- Coût de placement : **2 Ors**
- 1 Elf recrute 1 Elf, 1 nain recrute 1 nain

2) CAMP DU ROI

- Le travailleur doit être placé dans la case libre au chiffre le **plus petit**.
- Max 1 travailleur / joueur

3) GUILDE

- Coût de placement : **1 Or** pour proprio, 0 Or si on est proprio, sinon 1 Or > réserve

4) CARTES PROPRIETES

- Uniquement sur une carte propriété construite à soi
- Coût : **x Ors** si la case contient x Ors
- Si la case est protégée par un **gnome**, il faut un gnome pour y placer 1 travailleur

5) PASSER & ESPACE RESSOURCE (aucune limite au nombre de travailleurs)

- Placer tous ses travailleurs restants sur les espaces ressources au choix
- **MAITRES TRAVAILLEURS** = 2 travailleurs de son type normaux pour la collecte mais pas pour la majorité

Quand tout le monde a passé -> phase collection

3. COLLECTION

1) ESPACE RESSOURCE FORET

- Chaque Elf -> 1 bois
- Celui qui a la **majorité** -> 1 bois (égal : personne) & Chq1 reprend ses Elfs

2) ESPACE RESSOURCE CARRIERE

- Chaque Nain -> 1 pierre
- Celui qui a la **majorité** -> 1 pierre (égal : personne) Chq reprend ses Nains

3) ESPACE RESSOURCE MINE

- Chaque paire Elf+Nain -> 1 metal
- Celui qui a la **majorité** -> 1 metal (égal : personne) Chq reprend ses Elf+Nains

4) ESPACE RESSOURCE MINE D'OR

- Chaque Elf ou Nain -> **1 Or**
- Celui qui a la **majorité** -> 1 Or (égal : personne) Chacun reprend ses Elf & Nains

5) BUREAU DE RECRUTEMENT

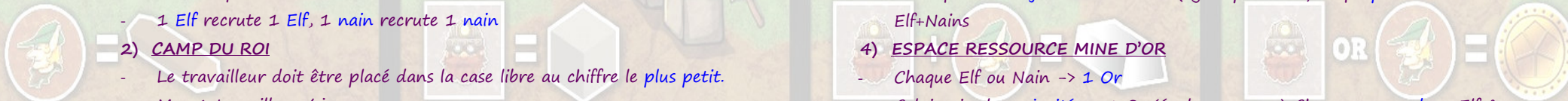
- Chq travailleur recrute 1 travailleur du même type (si dispo, sinon : rien)

6) CAMP DU ROI

- Chaque travailleur à son tour (de gauche à droite), échange son **marqueur ordre** face avec 1 marqueur ordre face visible d'1 autre joueur. Le marqueur pris par le joueur est placé face cachée
- Retourner tous les marqueurs **face visible**

7) REVENUS ET TAXES

- Chacun **récolte** 1 Or pour chq card Propriété construite avec 1 Or s/ coin haut droit
- Puis chacun paye 1 **taxe** selon l'endroit où se trouve son marqueur PVS
- Pour chaque Or qu'on ne sait **pas payer** : **reculer** son **marqueur PV** d'1 case (on ne peut pas le reculer si on sait payer en Or)



4. ACTION

Chaque un à son tour fait toutes les actions qu'il veut, dans l'ordre qu'il veut et même plusieurs fois la même, puis c'est au joueur suivant.

1) CONSTRUIRE DES PROPRIÉTÉS

- Payer les ressources & placer la carte face à soi
- Placer 1 de ses **mark proprio** s/1 symbole libre du même type du plateau

2) CONSTRUIRE DES MURS

- Payer **3 bois + 3 pierres** / mur 
- Placer 1 de ses **marqueurs propriété** sur 1 symbole mur libre

3) CONSTRUIRE DES GUILDES (pour être le proprio)

- Payer le **coût** de la guilde
- Placer 1 de ses **marqueurs propriété** sur le symbole guildes libre

4) ACTIVER DES TRAVAILLEURS PACÉS SUR PROPRIÉTÉS ET/OU GUILDES

- Activer 1 travailleur et le **recupérer** (A la fin de la phase Action, tous les travailleurs doivent avoir été activés & récupérés.)

5) VISITER LE MARCHÉ (Max 1x/tour)

- Visite = Max 1 achat et max 1 vente (avec la réserve) dans l'ordre que l'on veut et au prix indiqué
- On peut utiliser le produit de la vente pour l'achat

6) ENGAGER 1 GNOME (Max 1/ tour)

- Payer **3 Ors** pour prendre 1 gnome (si dispo)
- On doit le **placer** directement sur 1 de ses propriétés sur une case gnome inoccupée afin de débloquer l'action.

7) ACHETER 1 CARTE PROPRIÉTÉ (1 ! fois / tour et cela doit être la dernière action)

- Payer **1 Or** et prendre 1 carte (face visible ou dessus de la pioche)
- Mettre la carte dans sa **main** & la **remplacer** (si prise face visible)
- Max 5 cartes en main → défausser le surplus

5. SCORE

 Uniquement les mois Calendrier marqués d'un **X**

1) MAJORITÉ DISTRICT

- Scorer chaque district séparément en le décalant des autres
- Le joueur avec le **plus de marqueurs propriété** sur propriétés/murs/guildes : **5 pts**
- Le 2e → 3 pts et le 3e (si jeu à 4 ou 5 joueurs) → 1 pt
- **Egal** : les joueurs scorent le **niveau d'en dessous** et les autres sont décalés

2) MAJORITÉ DE TRAVAILLEURS

- Scorer chaque **race** (Elf/Nain/Gnome sur ses cartes propriétés) séparément (les maîtres Elf/Nain comptent pour 1)
- 1er → 3 pts , 2e → 1 pt
- **Egal** : les joueurs scorent le **niveau d'en dessous** et les autres sont décalés

FIN DU JEU

Après le 7e tour & le dernier scoring

Celui qui a le plus de points gagne et reçoit les Clés de la Cité

Egal : le plus de **ressources** (les 4 ensemble et le métal compte pour 2)

Egal : partage les clefs de la cité & la victoire