



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

1 partie se joue en 24 manches + 1 manche bonus. 1 manche est divisée en 4 ou 5 phases :

### PHASE 1 : 3 ECCLESIASTIQUES

Si les 3 sont sur des bâtiments → les reprendre (obligatoire)

### PHASE 2 : TOURNER LA ROUE DE PRODUCTION

- Sens antihoraire : 1 cran (si marqueur bien sur 10 → poussé par l'aiguille)
- Vérifier que le **premier joueur** est le bon via le chiffre de vérification
- 8<sup>ème</sup> manche (Version France): Marqueur **Raisin** rentre en jeu sur l'espace 0
- 13<sup>ème</sup> manche : Marqueur **Pierre** entre en jeu sur l'espace 0

### PHASE 3 : AGGLOMERATION (si l'aiguille pousse le pion construction)

#### 1. DEPLACER LE PION CONSTRUCTION

A → B → C → D → E

#### 2. CHACUN PEUT CONSTRUIRE MAX 1 AGGLOMERATION DE SA RESERVE

- On peut acheter max 1 terrain (**district** ou **lopin**) avant de construire l'agglomération
- Payer le **coût** en énergie & nourriture (coin supérieur gauche)
  - Via les tuiles bien sur lesquelles il y a les symboles énergie & nourriture
  - Aucune monnaie n'est remise
- Placer l'agglomération sur une case **libre** (& suivant les restrictions éventuelles) de votre terre

#### 3. DISTRIBUER LES CARTES BÂTIMENTS & AGGLOMERATIONS

- Tous les joueurs reçoivent 1 nouvelle carte agglomération
- Ajouter les nouvelles cartes bâtiments aux anciennes

### PHASE 4 : CHACUN EFFECTUE 1 ACTION & LE 1<sup>er</sup> JOUEUR EN FAIT 1 2<sup>ème</sup>

Les 3 actions possibles :

#### 1. PLACER 1 ECCLESIASTIQUE POUR UTILISER 1 BATIMENT

- Soit un de vos ecclésiastiques (frère ou prieur) sur 1 de vos bâtiments inoccupés. Ensuite, vous pouvez utiliser la fonction du bâtiment.
- Soit utiliser 1 ecclésiastique disponible d'un adversaire en donnant 1 pièce à cet adversaire (= 1 contrat de travail). Cet adversaire choisit quel ecclésiastique libre il utilise. Placer cet ecclésiastique adverse sur 1 bâtiment adverse. Ensuite, vous pouvez utiliser la fonction du bâtiment.
  - **Cadeau pour l'hôte**  
Dès le début de la partie, vous pouvez choisir de ne pas payer 1 (ou 2) pièces pour utiliser le bâtiment d'un autre joueur. A la place, remettre dans la réserve 1 **Vin** (version France) ou 1 **Whiskey** (Irlande). Le proprio de bâtiment ne reçoit rien car il le boit !
  - Dès qu'un joueur construit la cave de vinification (version France) ou la distillerie de Whiskey (version Irlande) :
    - Prix des contrats de travail = **2 pièces**
    - Retourner le **marqueur 1<sup>er</sup> joueur** face « 2 pièces »

### LA ROUE DE PRODUCTION

- A chaque fois qu'un joueur produit 1 bien, le nombre de biens produits est indiqué par la roue de production : Prendre la / les tuiles correspondantes
- Ensuite déplacer le marqueur du type produit **sur 0**

### JOKER

- Lorsqu'on fait 1 action qui fait appel à la roue de production, on peut utiliser le marqueur Joker plutôt que le marqueur du bien correspondant
- On peut utiliser le joker pour 1 type de bien dont le **marqueur n'est pas encore en jeu** (Pierre et Raisin version France par exemple).
- Ensuite déplacer le joker **sur 0**

### 2. ABATTRE DES ARBRES / ou/ COUPER DE LA TOURBE

- Retirer **1 carte** forêt / tourbière de votre terre
- La **roue de production** indique combien de tuiles bois / tourbe vous prenez de la réserve (marqueur bois/tourbe ou joker)
- Déplacer le **marqueur** bois /ou/ tourbe /ou/ joker **sur 0**
- Si vous n'avez **pas de carte** forêt ou tourbière, vous pouvez choisir l'action mais ne recevez rien et ne déplacez pas le marqueur sur 0
- Il est possible de choisir l'action, **défausser 1 carte** forêt/tourbière même si les **marqueurs = 0** : on ne reçoit rien.

### 3. CONSTRUIRE 1 BÂTIMENT (pas 1 agglomération)

- Payer le **coût** (coin supérieur gauche)
- **Placer la carte bâtimen**t sur 1 case libre (= sans carte) de sa terre
  - Les bâtiments du **monastère** (bannière jaune) doivent toujours être adjacents orthogonalement à 1 autre bâtiment du monastère
  - Le **type de terrain** sur lequel le bâtiment peut être construit est indiqué dans le coin supérieur gauche & sur la couleur du fond (eau/côte/plaine/versant/montagne)
    - Seule la maison bateau (version Irlande) peut être construite sur l'eau
    - Les **lopins montagneux** 3 2 cases versant & 1 case montagne
    - Les **lopins côtiers** 3 2 cases Eau & 2 cases côte

### LE PRIEUR

- Après avoir construit 1 bâtiment, vous pouvez y placer votre prieur (si libre = pas sur 1 bâtiment) pour profiter immédiatement du bâtiment

### ACTIONS SUPPLEMENTAIRES (à réaliser avant ou après l'action principale)

- 1) **Changer des céréales en paille**  
Quand on veut, on peut retourner 1 tuile céréale → paille (mais jamais paille → céréale)
- 2) **Echanger des pièces**  
1 tuile 5 pièces ↔ 5 tuiles 1 pièce  
1 tuile **Vin** → 1 pièce (France)  
1 tuile **Whiskey** → 2 pièces (Irlande)
- 3) **Achat d'une tuile terrain**
  - **Max 1/tour + Max 1/phase agglomération**
  - Acheter la tuile du dessus de la pile choisie. **Prix** : coin inférieur droit

- Placer la tuile :
  - District
    - Au dessus ou en dessous de la terre ou d'1 district
    - Jamais dépasser à gauche ou à droite
    - Décider quel côté :
      - Tourbière/Forêt/Forêt/Versant/Versant
      - Forêt/Plaine/Plaine/Plaine/Versant
    - Le prix doit toujours être en bas à droite après placement
    - Placer 1 carte forêt/tourbière par case forêt/tourbière
  - Lopins
    - Décider quel côté :
      - Côte : placé à gauche
      - Montagne : placé à droite
    - Au min 1 case côte/versant du nouveau lopin doit être adjacente à 1 case existante de votre terre/district ou d'1 autre case côte/versant
    - Le prix doit toujours être en bas à droite après placement

#### PHASE 5 : MARQUEUR 1<sup>er</sup> JOUEUR → JOUEUR A GAUCHE

#### FIN DU JEU & MANCHE BONUS : 25<sup>ème</sup> manche puis phase agglomération

##### A 3 ou 4 joueurs

Dès que l'aiguille dépasse l'espace E une seconde fois.

- Tous les joueurs reprennent leur prieur
- Chacun peut exécuter 1 action (1 seule action même pour le 1<sup>er</sup> joueur) pour :
  - Soit placer son prieur sur 1 bâtiment de son choix (même occupé et même adverse & sans payer de contrat de travail)
  - Construire 1 bâtiment & y placer éventuellement son prieur
- Ensuite a lieu la 5<sup>ème</sup> et dernière phase agglomération (but : construction d'1 agglomération)

#### LIMITATION

A l'exception des tuiles merveilles, toutes les tuiles sont illimitées  
→ Utiliser le marqueur x5 (au dos d'1 tuile merveille)

#### DECOMpte

##### 1. ADDITIONNER LES PVs DE VOS TUILES BIENS

NB :

→ 5 pièces = 2

→ On peut tjs échanger 1 vin/whiskey <> 1 pièce → 4 pièces + 1 vin/whiskey = 2

##### 2. ADDITIONNER LA VALEUR ECONOMIQUE DE VOS BÂTIMENTS & AGGLOMERATIONS

##### 3. FAIRE LE DECOMpte DES AGGLOMERATIONS (=VALEUR RESIDENTIELLE)

- Chaque agglomération a une valeur résidentielle =
  - La valeur résidentielle de l'**agglomération** + la valeur résidentielle de chaque **bâtiment & agglomération adjacents orthogonalement**  
(1 bâtiment/agglomération peut compter pour plusieurs agglomérations)
  - 1 case **eau** a 1 valeur résidentielle de 3
  - Les bâtiments avec valeur résidentielle **négative** ne sont comptés négativement que s'ils sont adjacents orthogonalement à 1 agglomération.

Le plus de PVs gagne. Egal : partage.