



STEFAN FELD

# BRUGES



 2-4 joueurs  
 10 ans +  
 60 minutes

# MISE EN PLACE DU JEU

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 jetons 50/100 points
- 6 jetons *Statue*
- 165 cartes
- 50 ouvriers
- 20 guilders de valeur « 1 »
- 24 guilders de valeur « 3 »
- 45 marqueurs *Danger*
- 40 jetons *Canal*
- 4 emblèmes majeurs
- 4 emblèmes mineurs
- 8 pions joueurs
- 12 marqueurs d'excellence
- 9 cartes récapitulatives
- 1 bannière de premier joueur
- 2 porte-cartes
- 5 dés

**Vous êtes prêts à jouer !**

## 8. Premier joueur

Le dernier joueur à avoir mangé du chocolat belge est désigné premier joueur. Il prend la bannière de premier joueur et les 5 dés.



## 1. Le plateau de jeu

Posez le plateau de jeu au centre de la table, de manière à ce qu'il soit facilement accessible à tous les joueurs.

Les jetons de 50/100 points sont placés près de la fin de la piste de score du plateau de jeu.

Les jetons *Statue* octogonaux sont empilés dans l'ordre arithmétique sur le plateau de jeu en commençant par le bas. Cela signifie que le jeton *Statue* de valeur 2 est placé au bas de la pile, puis la statue de valeur 3 et ainsi de suite jusqu'au jeton *Statue* de valeur 7 qui est placé en haut de la pile.



## 7. Mise en place personnelle

Chaque joueur doit s'assurer d'avoir assez de place devant lui pour ses éléments de jeu, car son espace de jeu - son domaine - contiendra ses cartes et ses différentes pièces.

Chacun choisit sa couleur (ici, le joueur utilise les pièces rouges) puis place son emblème majeur devant lui pour indiquer sa couleur.

Il dépose son emblème mineur dans le cercle du corps de garde le plus proche de lui.

Il prend les deux pions à sa couleur qu'il place, un sur la case 5 de la piste de score et l'autre sur l'hôtel de ville.

Chaque joueur prend aussi les 3 marqueurs d'excellence à sa couleur et les place face grise visible devant lui.

Une fois que les joueurs ont pris et mis à leurs places respectives toutes les pièces à leur couleur, chacun prend 1 ouvrier de chacune des 5 couleurs et 5 guilders qu'il déposera dans son domaine.

Enfin, chaque joueur prend 2 cartes récapitulatives (une qui explique le tour de jeu, une autre pour les actions). Pour vos futures parties, vous trouverez aussi une carte récapitulative de la mise en place du jeu.

Les joueurs commencent la partie sans cartes. Ils piocheront leurs premières cartes lors de la première manche.



## 2. Cartes

Il y a 165 cartes; le nombre de cartes utilisées pendant la partie dépend du nombre de joueurs. D'abord, mélangez les cartes (sans vous occuper du dos des cartes) et divisez-les en 5 paquets équivalents.

Parmi ces 5 paquets, vous allez en prendre 1 par joueur, les réunir et les mélanger de nouveau (par exemple, à 3 joueurs, vous réunissez et mélangez 3 paquets parmi les 5). Enfin, ce nouveau paquet est de nouveau divisé en 2 pioches équivalentes. Ce sont les pioches pour la partie et elles sont placées dans les porte-cartes, près du plateau de jeu, facilement accessibles à tous les joueurs.

Les paquets restants (à 3 joueurs, il y aura 2 paquets de cartes restants) sont réunis et forment la pioche de cartes supplémentaire. Cette pioche supplémentaire ne sera utile qu'à la fin de la partie.



2 pioches



Pioche supplémentaire

## 3. Ouvriers



Les 50 ouvriers sont placés dans la réserve générale, accessible à tous les joueurs (les couleurs des ouvriers n'ont pas de lien avec les couleurs des joueurs).



## 4. Guilders



Regroupez tous les guilders (20 pièces de 1 et 24 pièces de 3) et formez une réserve accessible à tous les joueurs.

Les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment; si jamais une carte nécessite une pièce de 3 guilders, 3 pièces de 1 guilder feront tout aussi bien l'affaire.



## 6. Jetons Canal

Avec les 40 jetons Canal, formez une réserve accessible à tous les joueurs.

## 5. Marqueurs Danger

Regroupez les 45 marqueurs Danger et formez une réserve accessible à tous les joueurs.



MAISE D'UNE MANCHE	ACTIONS
1. Piocher des cartes Compter la main à l'aide d'un dé.	Prendre 3 ouvriers Prendre des pièces Déplacer un navire sur le dé
2. Lancer les dés Placer les jetons de mouvement danger si applicable	Déplacer Placer un marqueur Danger (niveau 2, 3, 4 ou 5) Contracter Placer Canal
3. Jouer des cartes Ajouter 1 guilder au joueur et compter son niveau	Apurer avec des guilders Contracter à nouveau (après avoir joué une carte)
4. Spécifier d'influencer	Ajouter 1 personnage au jeu Apurer avec des guilders

## Déroulement du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches.

Chaque manche, les joueurs devront réaliser les 4 phases suivantes :

**Phase 1 : Piocher des cartes** – Cartes utilisées durant la phase 3

**Phase 2 : Lancer les dés** – Distribuer les marqueurs *Danger* et avancer d'1 rang en réputation

**Phase 3 : Jouer des cartes et effectuer les actions**  
C'est à ce moment que vous réalisez vos actions !

**Phase 4 : Vérifier chacun des 3 domaines d'excellence et changer de premier joueur**

### Phase 1 : Piocher des cartes – Cartes utilisées durant la phase 3

Les joueurs remplissent leur main de cartes au début de chaque manche.

Le premier joueur commence et peut piocher des deux paquets au choix. Il prend la carte sans la regarder et continue de piocher jusqu'à ce qu'il ait 5 cartes en main. Avant de prendre chaque carte, le joueur décide de quelle pioche il la prendra. C'est seulement une fois que sa main est complète qu'il peut regarder ses cartes.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait de même.



Un joueur pioche d'un paquet et/ou de l'autre jusqu'à ce qu'il ait 5 cartes en main.

#### Lorsqu'une des pioches est vide...

Si une des pioches se vide de ses cartes, on la remplace immédiatement par la pioche supplémentaire mise de côté au début du jeu. Les joueurs continuent de compléter leur main de cartes comme décrit plus haut.

Si l'autre pioche se vide, on divise la pioche restante et l'on en fait deux pioches équivalentes. Faites-le de nouveau au besoin, de sorte que chaque joueur ait toujours deux paquets où piocher.

La manche au cours de laquelle la pioche supplémentaire arrive en jeu devient la dernière manche du jeu. Après avoir fini cette manche, la partie se termine et les joueurs procèdent au **décompte final**.

**Exception :** Généralement, la pioche se vide pendant la phase 1 d'une manche (lorsque vous piochez les cartes). Cependant, certaines cartes vous permettent de piocher durant la phase 3. Dans ce cas-là, la pile supplémentaire entre en jeu immédiatement et la **manche suivante** sera la dernière manche du jeu.



Quand une des deux pioches se vide, elle est tout de suite remplacée par la pile supplémentaire, ce qui marque la dernière manche.

### Phase 2 : Lancer les dés – Distribuer les marqueurs *Danger* et avancer d'1 rang en réputation

Le **premier joueur** lance les 5 dés. Il place ensuite ces dés sur le plateau de jeu, dans les cases appropriées. Il est préférable de placer les dés dans l'ordre croissant pour que chaque joueur puisse aisément voir quelles valeurs sont présentes.

Une fois que les dés sont lancés, les **2 étapes suivantes** se déroulent dans l'ordre indiqué :



**Exemple :** Le premier joueur lance les dés et les place dans l'ordre croissant sur le plateau de jeu.



## 1. Distribuer les marqueurs *Danger*



Pour **chaque dé** qui indique un 5 ou un 6, **chaque joueur** (sans exception) reçoit 1 marqueur *Danger* aux couleurs concernées

(les couleurs des dés indiquant un 5 ou un 6).

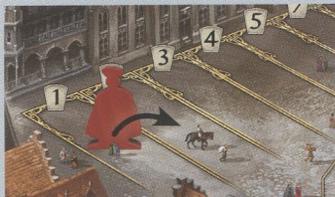
Les joueurs placent leurs marqueurs *Danger* devant eux, de manière à ce qu'ils soient facilement visibles de tous.

Lorsqu'un joueur reçoit le 3<sup>e</sup> marqueur *Danger* d'une même couleur, le joueur souffrira de lourdes pénalités correspondant au fléau subi. Les divers fléaux sont décrits en dernière page de cette règle.

**Exemple :** Le jet de dés actuel indique un 5 rouge et un 6 jaune. Chaque joueur (le premier joueur inclus) reçoit un marqueur *Danger* rouge et un marqueur *Danger* jaune.



## 2. Avancer d'1 rang en réputation



Chaque joueur a désormais la possibilité d'avancer d'1 rang sur la piste de réputation. Le prix à payer est déterminé par les dés. Il faut déboursier, en guilders, un montant égal à la somme de chaque dé indiquant 1 ou 2.

Le premier joueur commence. S'il souhaite avancer, il paie la somme en guilders à la banque, après quoi il avance son pion d'1 rang. Un joueur ne peut avancer sans payer.

**Note :** La première fois qu'un joueur avance, il prend son pion dans l'hôtel de ville et se place sur le rang 1 de la piste de réputation.

Ensuite, les joueurs continuent à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur n'a pas assez de guilders pour avancer, il ne pourra évidemment pas le faire. De la même manière, un joueur peut choisir de ne pas avancer, même s'il possède suffisamment de guilders.

Chaque manche, un joueur ne peut **avancer que d'1 seul rang** sur la piste de réputation.

Si aucun dé ne présente un 1 et/ou un 2, **il n'est pas possible d'avancer** pendant cette manche.

**Note :** Les dés qui présentent des valeurs de 3 et de 4 n'ont aucun effet spécial pendant cette phase.

**Exemple :** Le jet de dé actuel présente un dé violet avec un 1 et un dé bleu avec un 2. Pendant cette manche, avancer d'1 rang sur la piste de réputation coûte 3 guilders.



**Exemple :** Le joueur rouge veut avancer d'1 rang sur la piste de réputation. Il paie donc 3 guilders et avance son pion d'1 rang en face de l'hôtel de ville.



## Phase 3 : Jouer des cartes et effectuer des actions

C'est à ce moment que vous réalisez vos actions !

### Règles générales pour cette phase :

- Chaque joueur commence cette phase avec une main de 5 cartes.
- À son tour, chaque joueur, l'un après l'autre, joue 1 - et 1 seule - carte de sa main et la pose dans son domaine pour effectuer l'une des 6 actions réalisables.
- On continue de la sorte jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 4 cartes de sa main ; chacun aura donc forcément effectué 4 actions, point au terme duquel cette phase se termine (chaque type d'action peut être effectuée plus d'une fois si le joueur le décide).
- La phase se termine.

Le premier joueur commence en jouant **1 carte de sa main**.  
Avec cette carte, il peut effectuer 1 des **6 actions** suivantes :

- I. **Prendre 2 ouvriers**
- II. **Prendre des guilders**
- III. **Défausser 1 marqueur Danger**
- IV. **Construire un jeton Canal**
- V. **Construire 1 maison**
- VI. **Engager 1 personnage**

Une fois que le premier joueur a joué sa carte et effectué son action, le joueur suivant - dans le sens des aiguilles d'une montre, joue 1 carte et effectue 1 action. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 4 cartes de sa main et effectué 4 actions.

À ce moment-là, cette phase se termine. Généralement, les joueurs n'ont plus qu'1 carte en main lorsqu'on arrive à ce point.

**Note :** N'importe laquelle des 6 actions peut être effectuée avec n'importe quelle carte. En fait, il n'y a aucune carte qui permet d'effectuer une action en particulier.

Voyons une carte d'un peu plus près :

### Anatomie d'une carte

#### Couleur de la carte

Il y a **5 couleurs différentes de carte** (bleu, marron, rouge, violet et jaune), couleur qui est présente sur les deux faces de chaque carte.

#### Actions

Les **5 premières actions** sont représentées sous forme de pictogrammes dans la bannière située à droite de chaque carte. Les pictogrammes sont toujours les mêmes, la seule différence étant la couleur.

#### Personnage

Chaque carte présente un personnage différent. Chaque personnage a un prix, un avantage, et un groupe d'appartenance. Vous trouverez plus d'informations sur les **personnages** en page 8.



Les actions sont :

### I. Prendre 2 ouvriers



Jouez 1 carte et mettez-la dans la défausse, prenez **2 ouvriers de la couleur jouée**. Placez ces ouvriers dans votre domaine, visibles de tous les joueurs.

Les ouvriers ne sont pas limités aux pièces. Si vous deviez être à court d'ouvriers d'une couleur (car tous distribués), utilisez d'autres objets pour les représenter.



**Exemple :** le joueur joue 1 carte rouge et récupère 2 ouvriers rouges.



### II. Prendre des guilders



Jouez 1 carte et mettez-la dans la défausse pour prendre **autant de guilders de la banque que le chiffre indiqué sur la face du dé correspondant à la couleur de la carte jouée**. Placez ces guilders dans votre domaine.

Les guilders ne sont pas limités aux pièces du jeu. Les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment.



**Exemple :** Le joueur joue 1 carte jaune et prend 6 guilders, ce qui correspond au chiffre indiqué sur le dé jaune.



### III. Défausser 1 marqueur Danger et marquer 1 point



Jouez 1 carte et mettez-la dans la défausse pour défausser dans la réserve 1 marqueur Danger dont la couleur correspond à la couleur

de la carte jouée. Chaque marqueur Danger défaussé de la sorte vous rapporte 1 point : avancez votre pion d'1 case sur la piste de score.

*Note : À chaque fois qu'un joueur défausse 1 marqueur Danger, il gagne 1 point. Ceci s'applique également lorsqu'on défausse un marqueur Danger avec l'avantage d'un personnage (voir le Geôlier, page 1 du supplément de règles).*



**Exemple :** Le joueur joue 1 carte marron et la met dans la défausse, il se défait d'1 marqueur Danger marron et marque 1 point.



### IV. Construire 1 jeton Canal



Chaque joueur a un corps de garde qui porte son emblème mineur. À partir de ces corps de garde, il y a un canal qui part vers la gauche et un autre canal qui se dirige vers la droite. Chaque bras de canal est divisé en 5 sections de canal. Cela signifie que chaque joueur a 2 bras de canal, chacun composé de 5 sections, pour un total de 10 sections de canal. Ces canaux ne peuvent être construits que par leur propriétaire (celui dont l'emblème orne le corps de garde).

La première section de canal construite par un joueur sera toujours une des 2 qui jouxtent son emblème. Pour les sections de canal suivantes, il pourra, à sa discrétion, continuer le bras déjà entamé ou l'autre. Un joueur aura toujours 2 possibilités en construisant un canal, à moins qu'il ait déjà complété 1 des bras de canal.

Pour construire le canal, vous devez d'abord jouer 1 carte de la couleur de la section que vous voulez construire. De plus, il vous faut payer le nombre de guilders indiqué sur la section concernée.

Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez poser un jeton Canal sur la section.

Si un joueur atteint la 3<sup>e</sup> section d'un bras de canal, il marquera 3 points qui seront comptabilisés à la fin de la partie. Lorsqu'un joueur complète un des deux bras de canal, il prend le plus haut jeton Statue sur la pile et marquera autant de points que le chiffre imprimé sur la statue à la fin de la partie. Chaque joueur ne peut posséder que 2 statues au maximum.

**Exemple :** Le joueur joue 1 carte bleue et paie 1 guilder pour placer un jeton Canal sur la section bleue adjacente à son emblème.



Le joueur gagnera 3 points à la fin de la partie.



Le joueur gagne la première statue de la pile des jetons Statue et marquera les points correspondants à la fin de la partie.

### V. Construire 1 maison



Jouez 1 carte face cachée et posez-la devant vous pour indiquer que vous avez construit une maison. Pour ce faire, vous devez payer 1 ouvrier de la même couleur que la maison que vous construisez. Remettez l'ouvrier dans la réserve. Chaque maison vous permettra de marquer 1 point à la fin de la partie et vous permet d'accueillir un personnage (voir l'action suivante).

**Exemple :** Le joueur joue 1 carte violette face cachée devant lui. Pour pouvoir construire la maison, il renvoie 1 ouvrier violet à la réserve.



### VI. Recruter 1 personnage

Jouez 1 carte et posez-la sur une de vos maisons vides. Faites en sorte que la couleur de la maison demeure visible pour tous. Vous devez payer le prix de la carte, comme indiqué dans le coin supérieur gauche. Payez les guilders à la banque.

Chaque maison peut accueillir 1 personnage, ni plus ni moins. Le personnage peut être d'une autre couleur que celle de la maison.



**Exemple :** Le joueur ayant déjà une maison devant lui, il décide de jouer le Prince sur la maison. Il lui faut donc déboursier 9 guilders à la banque pour ce faire.



**Vous pouvez activer vos personnages pour bénéficier d'avantages divers et variés.** Avant d'expliquer comment une carte personnage est activée, prenons le temps de décomposer les divers segments d'une carte *Personnage*.

### Décomposition d'une carte *Personnage*

**Prix :** Le coin supérieur gauche indique le prix à payer, en guilders, pour recruter ce personnage.

**Points :** Le petit chiffre sous le prix représente le nombre de points de victoire que vaut ce personnage à la fin de la partie s'il se trouve dans votre domaine (le chiffre correspond au tiers du prix du personnage).

**Pictogramme d'activation :** Ce pictogramme, situé à gauche du portrait du personnage, indique quand et comment activer ce personnage. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet à la page suivante.

**Nom et avantage :** Sous le pictogramme d'activation se trouvent le nom du personnage et l'avantage dont vous bénéficiez si vous l'activez.

**Groupe :** Chaque personnage appartient à l'un des 11 différents groupes de personnages. Certaines cartes font référence au groupe du personnage. Lorsque c'est le cas, seules les cartes appartenant au groupe désigné sont concernées par l'effet.



Recruter le Prince coûte 9 guilders.

Le Prince vous récompense de 3 points de victoire à la fin de la partie.

Il vous faut remettre un ouvrier jaune pour activer l'avantage du Prince.

Lorsqu'il est activé, le joueur bénéficie de l'effet décrit dans le texte.

Le Prince fait partie des nobles.



Les 11 groupes de personnages sont :

- |                |               |
|----------------|---------------|
| Artiste        | Fonctionnaire |
| Château        | Artisan       |
| Ecclésiastique | Amuseur       |
| Marchand       | Noble         |
| Protecteur     | Érudit        |
| Malandrin      |               |

### Activer un personnage

À votre tour, vous pouvez activer un ou plusieurs personnages.

Les personnages avec le pictogramme flèche  sont activés immédiatement après avoir été joués.

Les personnages avec le pictogramme d'ouvrier d'une des 5 couleurs , ou du symbole infini  peuvent chacun être activés pendant votre tour.

Enfin, les personnages avec le pictogramme « couronne de laurier »  ne sont actifs que lors du décompte final.

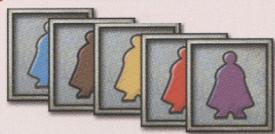
Activer un personnage vous permet de bénéficier de l'effet du texte décrit sur la carte.

Voici les 4 symboles plus détaillés :



Les personnages dont le symbole est la flèche ont un **effet instantané** qui se déclenche immédiatement après qu'ils aient été joués. Ces personnages ne pourront plus être activés de nouveau pendant la partie, à moins qu'ils ne retournent dans la main du joueur et soient à nouveau posés.

**Exemple :** Le joueur joue l'Alchimiste et prend immédiatement 6 guilders de la banque.



Les personnages dont le symbole est l'ouvrier peuvent être activés **une fois par manche** (c.-à-d. une fois à chaque phase 3).

Vous devez remettre un ouvrier de la couleur appropriée (qui correspond évidemment à la couleur du pictogramme sur la carte). Cet ouvrier est renvoyé à la réserve. Vous bénéficiez alors de l'effet du texte décrit sur la carte.

Pour indiquer qu'un personnage a été activé durant la manche, faites-lui faire une rotation de 90° sur le côté.

**Exemple :** Le joueur active le Serviteur en renvoyant un ouvrier rouge. Le Serviteur lui permet de piocher 1 carte d'1 des piles.





Il y a 3 types de personnages avec le symbole infini (un 8 couché) :

Le premier peut être activé **une fois par manche**, comme les cartes avec un pictogramme d'ouvrier. Le texte de ces cartes mentionnera généralement « une fois par manche » dans la description de l'effet.

Activer un personnage de ce type ne coûte rien.

Pour indiquer que le personnage a été activé, on lui fait faire une rotation de 90° sur le côté.

Le deuxième augmente l'effet d'une des actions du joueur.

Les personnages de ce genre sont utilisés automatiquement (et même plusieurs fois au cours d'une même manche) lorsque l'action correspondante est effectuée par le joueur. Ils ne demandent pas de coût supplémentaire par rapport à l'action qu'ils amplifient.

Le troisième est assez semblable au deuxième : ces personnages apportent au joueur un avantage lorsque certaines actions ont lieu (par exemple, « piocher des cartes » ou « avancer »).

Les personnages de ce type sont activés automatiquement lorsque la situation correspondante a lieu (ainsi, si la situation prend effet plusieurs fois au cours d'une même manche, le personnage sera alors activé autant de fois).

**Note :** Puisque leur activation n'est pas limitée, ne faites pas faire de rotation à 90° aux personnages du deuxième et du troisième type.

#### Exemple du premier type de personnage :

Activer le Comptable permet au joueur de prendre 2 guilders.



#### Exemple du deuxième type de personnage :

À chaque fois que le joueur qui possède l'Avocat effectue l'action « prendre 2 ouvriers », il en prend 3.



#### Exemple du troisième type de personnage :

Le joueur qui possède l'Inventeur pioche à hauteur de 6 cartes lors de la phase 1. Cela lui permet d'avoir 1 carte supplémentaire pour faire son choix d'actions.



Les personnages avec le pictogramme « couronne de laurier » sont actifs lors du **décompte final**. C'est à ce moment-là, et uniquement à ce moment-là, qu'ils sont activés automatiquement. Le joueur reçoit le nombre de points de victoire indiqué sur la carte.

#### Exemple : L'Évêque devient actif automatiquement lors du décompte final.

Par lot de 2 ouvriers dans son domaine, le joueur acquiert 1 point.



#### Information générale :

- Les cartes qui nécessitent d'être activées (avec le pictogramme « ouvrier »  ou le pictogramme « symbole infini » ) peuvent être utilisées avant ou après avoir joué une carte. Le joueur peut activer certaines cartes avant et/ou certaines cartes après. Il lui est aussi possible d'activer un personnage qu'il vient tout juste de recruter (avec le pictogramme « ouvrier »  ou le pictogramme « symbole infini » ) immédiatement après avoir mis la carte en jeu.
- Activer un personnage peut modifier les règles normales.

#### Exemple d'activation d'un personnage qui modifie les règles du jeu :

Le joueur active le Cocher en remettant un ouvrier dans la réserve générale.

Le Cocher permet au joueur de jouer immédiatement une nouvelle carte de sa main, ce qui lui permet d'effectuer une autre action au cours de cette même phase de jeu (ce qui va à l'encontre des règles normales).

Cela signifie également que le joueur a une carte de moins en main. Il finira le tour sans aucune carte en main (alors que les joueurs finissent généralement leur tour en ayant 1 carte en main). Au début de la prochaine manche, il complètera sa main à 5 cartes comme d'habitude.



**Note :** La plupart des cartes s'expliquent d'elles-mêmes. À l'inverse, il y a certaines cartes et combinaisons de cartes qui requièrent des explications plus détaillées. Elles sont détaillées dans le supplément des règles.

## Phase 4 : Vérifier les 3 sphères d'excellence et changer de premier joueur

Lors de cette phase, vous devez vérifier, pour chacune des 3 sphères d'excellence, si un joueur y est majoritaire. Ce dernier peut alors retourner son marqueur d'excellence correspondant pour rendre sa face colorée visible. Les diverses sphères d'excellence sont vérifiées dans l'ordre.

### Réputation

Si un seul joueur occupe la position la plus avancée sur la piste de réputation (il a une valeur plus haute que les autres joueurs), ce joueur peut retourner son **marqueur d'excellence de réputation** pour rendre sa face colorée visible.

### Personnages

Si un joueur possède plus de personnages dans son domaine que les autres, il peut retourner son **marqueur d'excellence des personnages**, face colorée visible. Le nombre de personnages est directement comparé avec les autres joueurs individuellement. De sorte qu'un joueur n'a pas besoin d'avoir plus de personnages que la somme des personnages des autres joueurs, il a simplement besoin d'avoir plus de personnages que chacun des joueurs séparément.

### Canaux

Si un joueur, en comptant ses 2 bras de canaux, a construit plus de jetons Canal que n'importe quel autre joueur, il peut retourner son **marqueur d'excellence des canaux** pour rendre sa face colorée visible.

Les règles suivantes s'appliquent aux 3 sphères d'excellence :

- Un joueur doit avoir une majorité nette pour pouvoir retourner son marqueur d'excellence sur sa face colorée visible.
- Une fois le marqueur retourné, il restera sur sa face colorée pour le reste de la partie. De sorte qu'un marqueur retourné indique que le joueur a été, à un moment quelconque de la partie, le joueur dominant dans cette sphère d'excellence.
- Si un joueur dépasse un joueur dominant dans une sphère d'excellence, il peut alors lui aussi retourner son marqueur d'excellence correspondant dès la fin de la manche. Cela signifie qu'en fin de partie, plusieurs joueurs peuvent marquer les points correspondants au même marqueur d'excellence.

### Changement de premier joueur

Après avoir vérifié les 3 sphères d'excellence, les joueurs redressent les cartes penchées à 90° (s'ils en ont), la bannière de premier joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et une nouvelle manche commence.

## Fin du jeu et décompte final

La partie se termine à la fin de la manche au cours de laquelle une des 2 pioches se vide de ses cartes (**Exception** : voir page 4).

Chaque joueur marque alors des points pour ses :

### Personnages

Le joueur gagne des points pour chaque personnage dans son domaine.



Réputation



Personnages



Canaux

**Exemple :** Le joueur rouge se trouve seul devant les autres joueurs sur la piste de réputation. Il retourne donc son marqueur d'excellence de réputation de sorte que sa face colorée devient visible.



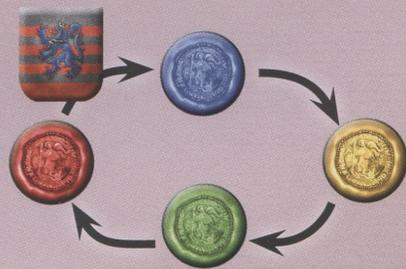
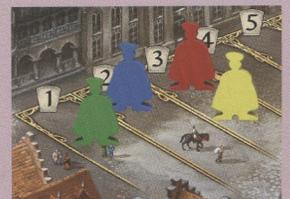
**Exemple :** Le joueur bleu a 6 personnages dans son domaine, le joueur jaune en a 5 et les joueurs rouge et vert en ont 4 chacun. Le joueur bleu peut donc retourner son marqueur d'excellence de personnages de sorte que sa face colorée devient visible.



**Exemple :** Le joueur vert a construit un total de 7 sections de canaux, le rouge 6 sections, le jaune 2 et le bleu n'en a construit aucun. Le joueur vert retourne alors son marqueur d'excellence de canaux pour avoir sa face colorée visible.



**Exemple :** Les joueurs rouge et jaune partagent la première position sur la piste de réputation. Aucun des deux ne peut donc retourner son marqueur d'excellence de réputation à cette manche.



**Exemple :** Le Prince donne au joueur qui le possède 3 points.

## Maisons

Pour chaque maison que le joueur a construite, il marque 1 point. Le fait que la maison soit occupée ou pas n'a pas d'influence sur le score.



Chaque maison vaut 1 point.

## Avantages (des personnages)

Pour chaque personnage avec un pictogramme « couronne de laurier », le joueur qui le dirige marque les points indiqués sur la carte.

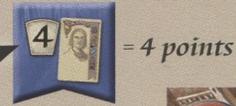


L'Évêque fait gagner 1 point de victoire par tranche de 2 ouvriers dans le domaine du joueur qui le dirige.

A la fin de la partie, pour chaque lot de 2 ouvriers que vous avez, marquez 1.

## Marqueurs d'excellence

Chaque marqueur d'excellence qu'un joueur a pu retourner sur sa face colorée (visible) rapporte 4 points de victoire.



## Canaux

Chaque 3<sup>e</sup> section de canal (section 3 de chacun des bras de canal) qu'un joueur a pu construire lui rapporte 3 points de victoire. Chaque statue lui offre aussi un nombre de points égal au chiffre inscrit sur la statue.

Le joueur marque 3 points pour le canal qu'il a construit jusqu'à la 3<sup>e</sup> section et 7 points pour la statue.



## Réputation

Enfin, les joueurs marquent le nombre de points indiqué sur le rang (la case) de la piste de réputation qu'ils ont réussi à atteindre.



Le joueur vert marque 7 points, car il a atteint le rang indiquant 7 sur la piste de réputation.

Les joueurs déplacent leur pion sur la piste de score pour indiquer leur score.

Si un joueur dépasse les 50 points, il prend un jeton 50 et continue d'avancer son pion sur la piste de score. Si un joueur dépasse les 100 points, il retourne son jeton sur la face 100.

**Le joueur avec le score le plus élevé est le vainqueur.** En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de guilders l'emporte. Et si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ils partagent la victoire.

**Exemple d'un décompte final :** Le joueur a les cartes suivantes dans son domaine :



- Pour ses personnages, il marque  $3 + 1 + 2 + 0 + 2 = 8$  points.
- Il marque 6 points pour les 6 maisons qu'il a construites = 6 points.
- Le Bourgmestre présente un pictogramme « couronne de laurier » qui permet au joueur de marquer 2 points par fonctionnaire dans son domaine. Il dirige les personnages suivants appartenant au groupe des fonctionnaires : le Bourgmestre et le Conseiller, donc  $2 \times 2 = 4$  points.
- Il marque 4 points par marqueur d'excellence retourné sur sa face colorée. Ayant été capable de retourner les marqueurs de personnages et de réputation au cours de la partie, il marque  $2 \times 4 = 8$  points.
- Il a construit la 3<sup>e</sup> section d'un des bras du canal = 3 points.
- Son pion est sur le 6<sup>e</sup> rang de la piste de réputation = 7 points.

Son score final est donc de 36 points.

**Bourgmestre**  
A la fin de la partie, pour chaque personnage du groupe & dans votre domaine, marquez 2.

Fonctionnaire



## Les effets des fléaux – Ce qui se produit lorsqu'un cercle est complété...

Lorsqu'un joueur reçoit un **troisième marqueur Danger d'une même couleur** dans son domaine, cela complète le cercle et le fléau inflige au joueur une importante pénalité. Chaque couleur octroie une pénalité différente.



### Inondation

Vous **devez** remettre **tous vos ouvriers** à la réserve générale.



### Peste

Vous devez **défausser un personnage** de votre choix de votre domaine (pas de votre main).



### Raid

Vous **devez** rendre **tous vos guilders** à la banque.



### Brasier

**Soit** vous devez défausser une des maisons que vous avez construites, **soit** vous devez défausser un de vos **jetons Canal**.

Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous ne perdez rien.

**Note :** Si vous défaussez une maison habitée par un personnage, reprenez ce personnage dans votre main de cartes.

**Note :** Si vous défaussez la dernière section d'un bras de canal, **vous ne rendez pas la statue correspondante**. Cependant, vous n'aurez pas une statue supplémentaire si vous finissez ce bras de canal de nouveau.

**Note :** Il ne peut pas y avoir de séparation entre les sections des bras de canaux.



### Complot

Vous perdez 3 points de victoire.

Un joueur ne peut pas descendre sous 0 point.



Après avoir résolu l'effet du fléau, remettez les 3 marqueurs *Danger* de la couleur concernée dans la réserve. Cela signifie que le prochain marqueur de cette couleur que vous recevrez sera votre « premier ».

**Important :** Les joueurs **ne marquent pas** de points en remettant les marqueurs *Danger* après avoir subi les pénalités.

**Note :** Il est possible qu'un joueur souffre de multiples fléaux lors d'une même manche. Face à une telle infortune, c'est au joueur de décider dans quel ordre les fléaux sont appliqués.

**Note :** S'il n'y a pas assez de marqueurs *Danger* dans la réserve, distribuez les marqueurs aux joueurs dans l'ordre normal et appliquez immédiatement les effets des fléaux, de sorte que la réserve se regarnit de nouveaux marqueurs qui permettront aux joueurs suivants de les acquérir.

**Exemple :** Après avoir lancé les dés, il y a un 5 rouge et un 6 jaune. Le joueur a déjà deux marqueurs *Danger* de ces deux couleurs devant lui. Cela signifie que chaque troisième marqueur causera des dégâts.

**Le brasier (rouge)** implique que le joueur doit défausser une de ses maisons construites ou une de ses sections de canal. Puisqu'il n'a construit aucune section de canal, **il défausse 1 maison**.

**Le raid (jaune)** implique que le joueur doit **perdre tous ses guilders**. Il remet les guilders qu'il possède à la banque.

Enfin, il repose tous ses marqueurs *Danger* rouges et jaunes à la réserve. Le voilà protégé contre ces fléaux pour quelque temps...



Auteur : Stefan Feld  
Illustrateur: Michael Menzel



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Version française :  
© 2013 Filosofia Éditions Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Questions ou commentaires ?  
info@filosofiagames.com  
www.filosofiagames.com

Filosofia désire souligner l'importante contribution de José Chaves.