

GUILDES

~MATERIEL~

110 cartes Guilde - 6 cartes Décompte - 6 cartes Événement

~PRÉSENTATION~

Vous cherchez à vous faire élire à la tête de Portyl, une ville médiévale composée de différentes guildes plus ou moins puissantes qu'il faudra convertir à votre cause afin de récupérer leurs voix. L'élection se fait en trois tours, avec un décompte de voix à chaque tour. À l'issue du troisième tour, le joueur ayant récupéré le plus de voix sera nommé à la tête de la cité et remportera la partie.

~PRÉPARATION~

Chaque joueur reçoit une carte Décompte (cartes listant les différentes guildes et leurs voix).

Selon le nombre de joueurs, il faut retirer certaines cartes Guildes. Les cartes restantes sont ensuite mélangées et distribuées aux joueurs face cachée (cf. tableau ci-contre).

Une fois les cartes Guilde distribuées, on mélange les cartes Événement (cartes avec un sens de rotation) et on en prend une au hasard que l'on pose face visible sur la table. Cette carte indique le sens de rotation pour la sélection et elle modifie des règles du jeu (voir la dernière page des règles). Munissez-vous d'une feuille et d'un crayon pour noter les scores. La partie peut alors commencer.

	Cartes retirées	Cartes distribuées/scrutin	Cartes jouées/scrutin
2/3 joueurs	Alchimistes	10	8
4 joueurs	Aucune	9	7
5 joueurs	Aucune	7	5
6 joueurs	Aucune	6	5



≈ DÉTAILS ≈ D'UNE CARTE

- 1 - Nom de la carte
- 2 - Voix distribuées lors du 1^{er} tour de scrutin et nombre d'exemplaires de cette carte
- 3 - Voix distribuées lors du 2^e tour de scrutin
- 4 - Voix distribuées lors du 3^e tour de scrutin



Les cartes Milice sont une exception.

Il n'y a qu'un chiffre correspondant aux voix gagnées pour chaque carte lors de chaque décompte. Il y a 15 cartes Milice dans le jeu.



≈ DÉROULEMENT ≈ D'UN TOUR DE SCRUTIN

Un tour de scrutin est composé de trois phases :

- Sélection des cartes Guilde
- Pose des cartes Guilde
- Décompte des voix

▪ Sélection

Les joueurs prennent en main les cartes qu'ils ont reçues au début de la manche, en choisissent une et passent les cartes restantes à leur voisin de droite ou de gauche (selon le sens indiqué par la carte Événement). La carte choisie est mise de côté. Les joueurs ont le droit de regarder leurs cartes précédemment retenues mais ces cartes doivent être conservées jusqu'à la phase de pose. Autrement dit, une fois une carte choisie, on ne peut plus en changer. On procède ainsi (prendre les cartes, choisir une carte, passer les cartes restantes) jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à sélectionner.

Exemple : si les joueurs commencent la phase de sélection avec 8 cartes, ils vont choisir 8 cartes selon la procédure précédente.

▪ Pose

Une fois le choix effectué, **les joueurs vont poser leurs cartes**, une par une. Toutes les cartes retenues ne seront pas jouées, (cf. le tableau de la page 1).

Exemple : à 5 joueurs, chaque joueur posera 5 cartes.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs ont posé une carte,

on les révèle simultanément. Chaque joueur pose devant lui la carte retenue et classe ses cartes par type (de préférence selon l'ordre de la carte Décompte afin de faciliter la lecture du jeu pour tous les joueurs).

On procède ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient joué le nombre de cartes indiqué dans le tableau de la page 1.

Les cartes non jouées sont défaussées et ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

• **Décompte des voix**

Une fois la phase de pose effectuée, on passe au décompte de voix que l'on note sur une feuille. Pour faciliter ce décompte, utilisez la carte Décompte qui vous permettra de compter les voix sans oublier de guilde.

Lors du premier tour de scrutin, pour chaque guilde on ne prend en compte que le joueur ayant le plus de cartes de cette guilde. Ce joueur marque autant de voix que la première valeur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on divise ce chiffre par le nombre de joueurs impliqués, arrondi à l'inférieur.

Exemple : 3 joueurs sont à égalité pour les Érudits (8 voix au 1er tour de scrutin). Ils marquent chacun 2 voix ($8/3$, arrondi à l'inférieur).

Lors du deuxième tour de scrutin, pour chaque guilde on prend en compte les deux joueurs ayant le plus de cartes de cette guilde. Le joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la première valeur de ce décompte. Le 2e joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la seconde valeur. S'il y a une **égalité pour la première place**, les joueurs se partagent les voix des deux premières places (arrondi à l'inférieur) et il n'y a pas de voix attribuées pour la seconde place. S'il y a une **égalité pour la seconde place**, les joueurs se partagent les voix de cette place de la façon normale.

Exemple 1 : 2 joueurs sont à égalité pour la 1ère place chez les Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : $(7 + 4)/2$, arrondi à l'inférieur). Il n'y pas de voix attribués pour la seconde place.

Exemple 2 : 1 joueur est majoritaire chez les Artisans, il marque 7 voix. 2 joueurs sont à égalité pour le second total de cartes, ils marquent chacun 2 voix ($4/2$).

Lors du troisième et dernier tour de scrutin, pour chaque personnage on prend en compte les trois joueurs ayant le plus de cartes de cette personne. Le joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que la première valeur de ce décompte. Le 2e joueur ayant le plus de cartes marque autant de voix que

la seconde valeur. Le 3e joueur avec le plus de cartes marque autant de voix que la troisième valeur.

S'il y a une **égalité entre deux joueurs pour la première place**, ils se partagent les voix des deux premières places (arrondi à l'inférieur) et le joueur suivant marque les voix de la 3ème place (où il peut y avoir une égalité).

S'il y a une **égalité entre 3 joueurs ou plus pour la première place**, ils se partagent les voix des trois premières places et personne d'autre ne marque de voix.

S'il y a une **égalité pour la seconde place**, les joueurs se partagent les voix des 2ème et 3ème places, et il n'y a pas de voix attribuées pour la troisième place.

S'il y a une **égalité pour la troisième place**, les joueurs se partagent les voix de cette place.



Exemple 1 : 2 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : $(7 + 4)/2$, arrondi à l'inférieur). Le joueur suivant marque 1 voix.

Exemple 2 : 2 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Artisans. Ils marquent chacun 5 voix : $(7 + 4)/2$, arrondi à l'inférieur). 2 joueurs sont aussi à égalité pour le 2ème total de cartes. Ils marquent 0 voix, $(1/2)$, arrondi à l'inférieur).

Exemple 3 : 4 joueurs sont à égalité pour le plus fort total de cartes des Artisans. Ils marquent chacun 3 voix : $(7 + 4 + 1)/4$. Les autres joueurs avec des cartes Artisans ne marquent rien.

Exemple 4 : 1 joueur est majoritaire chez les Artisans, il marque 7 voix. 2 joueurs sont à égalité pour 2ème place des Artisans. Ils marquent chacun 2 voix : $(4 + 1)/2$, arrondi à l'inférieur. Les autres joueurs avec des cartes Artisans ne marquent rien.

~GUILDES PARTICULIÈRES~

• Pêcheurs & Bourgeois

Il n'y a pas de points pour le 3e joueur lors de la troisième manche (qui se déroule comme la précédente).

• Alchimistes

Lors de la troisième manche, le quatrième joueur avec le plus de cartes marque également des points selon le processus expliqué précédemment.

• Milice

Chaque carte Milice posée devant soi rapporte 3 points à chaque décompte. Il y a 15 cartes Milice dans le jeu.

Exemple : un joueur a posé 3 cartes Milice lors du premier scrutin. Il marque donc 9 voix (3×3). S'il gardait ce nombre de cartes Milice jusqu'à la fin du jeu, il marquerait 9 voix au 2ème et au 3ème scrutin.

~TOUR DE SCRUTIN SUIVANT~

Les cartes posées lors du tour de scrutin précédent restent devant le joueur ayant jouées. On distribue à nouveau des cartes Guilde (cf. tableau du chapitre préparation) et on révèle une nouvelle carte Événement. On peut alors passer aux trois phases du tour de scrutin.

~ FIN DU JEU ~

À l'issue du troisième tour de scrutin, le joueur ayant le total de voix le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

~RÈGLES POUR~ DEUX JOUEURS

Le jeu se déroule comme décrit précédemment à l'exception des points suivants.

• Préparation

Elle se fait comme s'il y avait 3 joueurs. Chaque joueur prend ses cartes, il reste donc une main de cartes représentant le « joueur fantôme ». Les joueurs tirent au sort pour savoir si les cartes du « joueur fantôme » se trouvent à leur droite ou à leur gauche.

• Sélection

La sélection se déroule normalement, mais on ne choisit pas de carte pour le « joueur fantôme ». Ainsi les paquets de cartes ne vont pas compter le même nombre de cartes puisque seuls deux paquets sur trois ont une carte de moins à chaque tour. Cette phase s'arrête quand les joueurs ont choisi 8 cartes. Les cartes non sélectionnées sont rassemblées pour former la main du « joueur fantôme ».

• Pose

La pose se déroule normalement sauf que les cartes jouées par le « joueur fantôme » sont prises au hasard dans sa main de cartes.

~LES CARTES ÉVÉNEMENT~

Ces cartes modifient les règles qui viennent d'être énoncées. Au début de chaque tour de scrutin, on en pioche une nouvelle. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans ces cartes et d'attendre de maîtriser le jeu avant de les introduire dans vos parties.

• Prendre 1 carte de la défausse

Après la phase de sélection, chaque joueur prend une carte au hasard de la défausse. Les joueurs ont donc une carte de plus en main mais posent toujours le nombre de cartes indiqué par le tableau de la page 1. Cette carte Événement ne peut être jouée au premier tour de scrutin. Si cela devait arriver, on pioche une autre carte à la place.

• Défausser 1 carte

Après la phase de pose, chaque joueur défausse une carte de son tableau (les cartes posées devant lui). Cette défausse se fait simultanément.

• Plus de pose simultanée

Les cartes ne sont plus jouées simultanément mais chacun son tour en commençant par un joueur désigné au hasard puis vers la droite. À chaque fois que chaque joueur a posé une carte, on décale le premier joueur d'une place vers la droite.

• Redistribution

Avant la pose, chaque joueur défausse 1 carte de sa main. Ces cartes défaussées sont mélangées puis chaque joueur en reçoit une au hasard. La pose peut ensuite se dérouler normalement.

• Pose d'une ou deux cartes

Chaque joueur pose d'abord 2 cartes (toujours face cachée). On révèle les cartes. Puis, chaque joueur pose 1 carte (face cachée). On révèle les cartes. On recommence avec 1 carte, puis 2, etc. À 4 joueurs c'est d'abord 1 carte, puis 2, puis 1, puis 2 et enfin 1.

• Carte face cachée

Les cartes posées restent face cachée mais on révèle la précédente. La 1ère carte est posée face cachée et le reste. Puis, on joue la 2e carte face cachée et on révèle alors la 1ère. Quand on joue la 3ème carte face cachée, on révèle la 2ème et ainsi de suite. Quand on pose la dernière carte, on la révèle en même temps que la précédente.

Crédits : Un jeu de Frédéric Bizet, illustré par Romain Gaschet. Packaging et direction artistique : Origames Logo : Damien Ham. Édité par Bad Taste Games une marque commerciale de Robinwood Corporation, Chemin du Bois Hébert, 76690 Clères, France.

