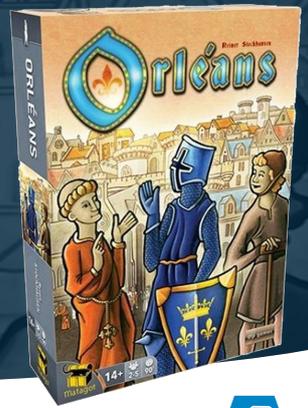




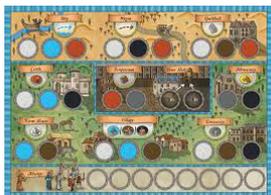
ORLÉANS (MATAGOT)



AU MOYEN-ÂGE, LES LUTTES D'INFLUENCE FONT RAGE. RASSEMBLEZ VOS PARTISANS POUR ÉTENDRE VOTRE POUVOIR. PIOCHEZ AU HASARD VOS PARTISANS DANS VOTRE SAC ET EMBAUchez-LES À BON ESCIENT POUR PROGRESSER SUR LES DIFFÉRENTES PISTES ET RECRUTER DE NOUVEAUX COMPAGNONS. VOUS DEVEZ RÉCOLTER DES RESSOURCES, GAGNER DE L'ARGENT, DÉVELOPPER VOTRE INFLUENCE, EMBAUcher DES MOINES... SANS OUBLIER DE VISITER LES ALENTOURS D'ORLÉANS POUR Y CONSTRUIRE DES COMPTOIRS. NE NÉGLIGEZ PAS LES ACTES DE BIENFAISANCE ET TENEZ DE REMPORTER LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE EN 18 TOURS.

1 / MISE EN PLACE

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :



- 1 sac en tissu.
- 5 Pièces
- 7 Marqueurs
- 1 plateau de jeu.
- 1 pion **Marchand** à placer sur la case **Orléans** de la carte.
- 10 Comptoirs.
- Les 4 **Partisans** de départ (1 **Fermier**, 1 **Batelier**, 1 **Artisan** et 1 **Commerçant**). Placez-les sur les cases du **Marché** de votre plateau de jeu.



PLATEAU :



- Placez le grand plateau de jeu (**Lieux et Terrain**) et le plateau des **Actes de Bienfaisance** au centre de la table.

- Placez les jetons **Technologie** en pile sur la case prévue du plateau.

- Formez une pile avec les tuiles **Sablier** mélangées et placez-la sur l'emplacement prévu sur le plateau. Placez la tuile **Sablier Pèlerinage**



(fond clair) sur le dessus de la pile.

- Placez 1 **marqueur** sur la première case de chaque **piste de Personnage** ainsi que sur la **piste de Développement**.

- Triez les jetons **Personnage** par profession (7) et placez-les sur les pistes appropriées du plateau.

Écartez certains jetons selon le nombre de joueurs comme indiqué sur le tableau suivant.

- Formez une réserve avec les **Pièces**.

- Placez 13 jetons **Citoyen** sur les emplacements illustrés du plateau de jeu et sur le plateau des **Actes de Bienfaisance**.

- Triez les tuiles **Lieu** selon leur chiffre au dos et placez-les en pile, près du plateau de jeu.

- Placez les jetons **Marchandise** au hasard et face visible, sur les cases du plateau (**Routes et Fleuves**). À 3 joueurs, ne mettez pas de jetons **Marchandise** sur les cases marquées d'un 4. À 2 joueurs, évitez recouvrez pas celles avec un 3 et un 4. Les jetons **Marchandise** restants sont placés sur les cases appropriées de la réserve (sur la gauche du plateau de jeu).

2	6	6	6	6	9	9	9	9	4	12
3	4	4	4	4	6	6	6	6	4	6
4	2	2	2	2	3	3	3	3	4	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

2 / TOUR DE JEU

La partie se joue en 18 manches. Chacune des manches étant composées de 6 phases. Changez de 1er joueur à la fin de chaque manche.

1) PHASE SABLIER

Chaque tuile **Sablier** introduit un **Événement** qui va avoir un effet sur la manche en cours. Les tuiles font aussi office de **compte-tour**. À l'exception du premier tour où vous jouez avec la tuile **Pèlerinage**, les **Événements** sont résolus lors de la **phase 6 Événement**.

- **Pèlerinage** : Vous ne pouvez pas recruter de **Moines** pendant cette manche.
- **Revenus** : Recevez un nombre de **Pièces** égal à votre niveau de **Développement**.
- **Moisson** : Payez 1 jeton **Nourriture** (céréales, fromage ou vin). Remettez le jeton **Nourriture** payé dans la réserve. Si vous ne pouvez pas payer la **Nourriture** demandée, payez 5 **Pièces** à la place. Si vous ne pouvez toujours pas payer, vous subissez la **Torture**.
- **Torture** : Chaque fois que vous ne pouvez pas payer quelque chose vous devez remplacer chaque **Pièce** manquante par quelque chose de cette liste : • 1 **Comptoir** (construit ou depuis réserve). • 1 **Artisan** (au hasard dans votre sac / **Artisan** de votre couleur = piochez de nouveau) • 1 **point de Développement** (Reculez votre marqueur sur la piste de **Développement** d'une case. Vous ne pouvez pas choisir cette option si cela vous fait reculer sur une case pièce ou sur une case précédant une case pièce) • 1 jeton **Marchandise** • 1 tuile **Lieu** • 1 jeton **Technologie**.
- **Taxes** : Payez 1 **Pièce** pour chaque trio de **Marchandises** en votre possession. Si vous ne pouvez pas, vous subissez la **Torture**.
- **Commerce** : Recevez un nombre de **Pièces** égal au nombre de **Comptoirs** que vous avez construits.
- **Peste** : Vous perdez 1 jeton **Personnage**. Piochez 1 jeton **Personnage** dans votre sac et remettez-le sur le plateau de jeu. Ne reculez pas votre marqueur sur la piste correspondante. Vous ne pouvez pas perdre de jeton **Personnage** de votre couleur. Si vous piochez l'un d'entre eux, vous ne perdez pas de jeton **Personnage**.

2) RECENSEMENT

- Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la **piste des Fermiers** reçoit 1 **Pièce** de la réserve.
- Le joueur dont le marqueur est le plus reculé doit payer 1 **Pièce** à la réserve.
- En cas d'égalité, personne ne reçoit ou ne paye de **Pièce**.

3) PARTISANS

- Piochez des jetons **Personnage** dans votre **sac** et placez-les sur le **Marché**. Vous pouvez piocher un nombre de jetons égal au nombre indiqué par votre marqueur sur la **piste des Chevaliers**.
- Vous ne pouvez pas piocher plus de jetons que de place disponible dans votre **Marché**.

4) ORGANISATION

- Vous pouvez utiliser les jetons **Personnage** de votre **Marché** pour activer des **Lieux**. Placez les jetons **Personnage** requis sur les cases d'**Action** du **Lieu** où vous voulez activer une **Action**. Un **Lieu** est activé dès que toutes ses cases sont occupées par un jeton.
- Vous pouvez placer **une partie** des jetons demandés sur un **Lieu**. Vous tenterez de placer le reste lors des manches suivantes.
- Vous pouvez laisser des jetons **Personnage** dans votre **Marché** pour les utiliser lors de manches ultérieures.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur **Ludovox.fr** -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

5) ACTION

- Vous pouvez réaliser les **Actions** des **Lieux** que vous avez activés.

- En commençant par le 1^{er} joueur, vous pouvez, à tour de rôle, réaliser 1 **Action** ou passer (**définitivement** pour la manche en cours).

- Après avoir joué une **Action**, retirez les **Partisans** de cette **Action** et remettez-les dans votre sac.

• **LA FERME** : Prenez 1 jeton **Fermier** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Fermiers** et recevez la **Marchandise** indiquée.

• **LE VILLAGE** : Vous pouvez recevoir au choix :

» **1 Batelier** : Prenez 1 jeton **Batelier** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Bateliers** et recevez le nombre de **Pièces** inscrit. Le premier joueur qui arrive sur la dernière case de cette piste reçoit 1 jeton **Citoyen** à la place des **Pièces**.

» **1 Artisan** : Prenez 1 jeton **Artisan** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Artisans** et recevez 1 jeton **Technologie**.

Vous pouvez placer le jeton **Technologie** sur une case d'**Action** de votre choix pour remplacer un jeton **Personnage** requis. Il reste sur sa case jusqu'à la fin de la partie :

- Le premier jeton **Technologie** que vous placez doit remplacer un **Fermier**. Les suivants peuvent remplacer d'autres jetons **Personnage**.
- Les **Moines** ne peuvent jamais être remplacés par des jetons **Technologie**.
- Vous ne pouvez pas placer plus de 1 jeton **Technologie** sur un **Lieu**.
- Vous ne pouvez pas placer un jeton **Technologie** sur un **Lieu** qui ne nécessite qu'un seul jeton **Personnage**.
- Vous ne pouvez pas déplacer un jeton **Technologie** après l'avoir placé.

» **1 Commerçant** : Prenez 1 jeton **Commerçant** sur le plateau de jeu et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Commerçants** et récupérez une tuile **Lieu**. Prenez une tuile selon le niveau indiqué sur la case où se trouve votre marqueur. Vous avez maintenant un autre **Lieu** que vous pouvez activer pour utiliser sa capacité spéciale :

• **Marchandises** : Vous recevez la **Marchandise** décrite en provenance de la réserve. Vous ne pouvez pas jouer cette **Action** s'il n'y a plus de jetons de la **Marchandise** indiquée dans la réserve.

• **Compagnie fluviale** : Recevez 1 point de **Développement**.

• **Brasserie** : Recevez 2 **Pièces** venant de la réserve.

• **Bibliothèque** : Recevez 2 points de **Développement**.

• **Moulin** : Recevez 2 **Pièces** et 1 point de **Développement**.

• **Restaurant** : Recevez 4 **Pièces** de la réserve.

• **Hôpital** : Recevez autant de **Pièces** que votre niveau de **Développement** en cours.

• **École** : Vous pouvez utiliser des **Érudits** à la place des autres jetons **Personnage**, sauf pour les **Moines**.

• **Carriole** : Vous pouvez déplacer votre pion **Marchand** le long d'une **Route** vers une ville adjacente.

• **Jardin potager** : Vous pouvez utiliser des **Bateliers** à la place des **Artisans** et des **Commerçants** et des **Fermiers**.

• **Pharmacie** : Vous pouvez l'activer avec n'importe quel jeton **Personnage**. Vous pouvez dépenser de 1 à 3 **Pièces** pour avancer de 1 à 3 cases sur la piste de **Développement**.

• **Trésorerie** : Recevez 1 **Pièce** pour chaque **Comptoir** que vous avez construit.

• **Bains publics** : Piochez 2 jetons **Personnage** dans votre sac et choisissez-en 1. Placez immédiatement le jeton choisi sur l'une des cases d'**Action** appropriées. Remettez le deuxième jeton dans le sac.

• **Sacristie** : Vous êtes protégé des **Événements** négatifs (**Moisson**, **Taxes** et **Peste**) si elle est activée. Pendant la phase **Événement**, retirez le **Moine** de la **Sacristie** et remettez le jeton dans votre sac à la place de subir les effets négatifs de l'**Événement** en cours.

• **Poudrière** : La **Poudrière** agrandit votre **Marché** de 2 cases. Pendant la phase 3 (**Partisans**), vous pouvez y placer 1 ou 2 jetons **Personnage**. Pendant la phase d'**Organisation**, vous pouvez placer l'un d'entre eux ou les deux sur des cases d'**Action** ou bien vous pouvez les utiliser pour des **Actes de Bienfaisance** pendant la phase d'**Action**. (Vous pouvez utiliser les deux jetons pour les **Actes de Bienfaisance** en une seule **Action**). Vous ne pouvez pas utiliser des **Partisans** de votre couleur pour les **Actes de Bienfaisance**.

• **Laboratoire** : Recevez 1 jeton **Technologie** que vous pouvez placer sur une case d'**Action** de votre choix (sauf sur les cases des **Moines**). Vous pouvez placer le jeton **Technologie** sur le **Laboratoire** si vous le voulez.

• **UNIVERSITÉ** : Déposez 1 jeton **Érudit** dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Érudits** et recevez le nombre de points de **Développement** inscrit en avançant votre marqueur d'une case sur la piste de **Développement**.

• **LE CHÂTEAU** : Prenez 1 jeton **Chevalier** et mettez-le dans votre sac. Avancez ensuite votre marqueur d'une case sur la piste des **Chevaliers**. La piste des **Chevaliers** indique combien de **Partisans** vous pouvez piocher dans votre sac pendant la phase 3.

• **MONASTÈRE** : Prenez 1 jeton **Moine** et mettez-le dans votre sac. Les **Moines** peuvent être utilisés à la place de n'importe quel autre jeton **Personnage**.

• **BATEAU** : Déplacez votre pion **Marchand** le long d'une voie navigable (bleue) vers une ville adjacente. S'il y a des jetons **Marchandise** sur la voie navigable, vous pouvez en prendre 1 seul.

• **CHARRETTE** : Déplacez votre pion **Marchand** le long d'une **Route** (marron) vers une ville adjacente. S'il y a des jetons **Marchandise** sur la **Route**, vous pouvez en prendre 1 seul.

• **COMPTOIR** : Construisez un **Comptoir** dans la ville dans laquelle votre pion **Marchand** se trouve, s'il n'y a pas déjà d'autre **Comptoir** dans cette ville. Exception : Dans la ville d'Orléans, chaque joueur peut construire un **Comptoir**.

• **SCRIPTORIUM** : Avancez votre marqueur d'une case sur la piste de **Développement**. Si vous déplacez votre marqueur sur une case avec des **Pièces** ou que vous les dépassez, vous recevez la somme de **Pièces** inscrite. Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter ou à dépasser une case avec un jeton **Citoyen**, recevez ce jeton. L'avancée de votre jeton vous permet de connaître la valeur de votre niveau de **Développement**.

• **MAIRIE** : Pendant la phase d'**Organisation**, vous pouvez placer 1 ou 2 jetons **Personnage** (sauf **Personnage** départ) à la **Mairie**. Lorsque vous utilisez l'**Action Mairie**, déplacez 1 ou 2 jetons présents à la **Mairie** vers la ou les cases appropriées sur le plateau **Actes de bienfaisance**. Recevez les récompenses indiquées. Lorsque vous placez un jeton sur la dernière case restante qui était inoccupée, vous recevez le jeton **Citoyen** correspondant à cet **Acte de bienfaisance**. Vous ne pouvez pas remplacer les jetons **Personnage** requis par des **Moines**. Les jetons **Personnage** utilisés pour les **Actes de Bienfaisance** restent en place jusqu'à la fin de la partie.

6) ÉVÉNEMENT

- Résolvez l'**Événement** inscrit sur la tuile **Sablier** révélée en **début** de manche.

3 / FIN DE PARTIE

- La partie se termine après 18 manches.

- Le joueur qui a construit le plus de comptoirs reçoit le jeton **Citoyen** restant. En cas d'égalité, personne ne reçoit le jeton.

- ENSUITE, marquez des points de victoire (PV) pour :

• **Pièces** : 1 PV par pièce

• **Marchandises** : Brocart : 5 PV / Laine : 4 PV / Vin : 3 PV / Fromage : 2 PV / Céréales : 1 PV

• **Comptoirs et jetons Citoyen** : Additionnez vos comptoirs et vos jetons **Citoyen**. Multipliez le résultat par votre niveau de développement.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, Merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr

