



LA COURONNE D'EMARA (MATAGOT)



Le roi Théodorus veut préparer sa succession. Celui qui obtiendra le soutien du plus grand nombre de citoyens immigrants en leur fournissant nourriture et logement, sera proclamé futur roi d'Emara. Embauchez des conseillers pour bénéficier d'avantages, montez en titre de noblesse pour augmenter votre influence et faites des donations aux principales structures de la ville pour recevoir des récompenses et mener à bien votre quête.

1 / MISE EN PLACE



Plateau central

- Formez le plateau *Campagne* en assemblant les 4 lieux (*Forêt, Champs, Carrière, Filature*) au hasard. Placez les *ressources* sur les lieux correspondants (*Bois, Céréales, Pierre, Tissus*).

- Formez le plateau *Ville* en assemblant les 4 lieux (*Château, Cathédrale, Chantier, Marché*) au hasard.

• **Château** : Placez les *Chevalières* à l'endroit indiqué. Posez les 4 marqueurs *Cadeau* sur la face correspondant au nombre de joueurs, le nombre noir vers la ressource.

À 2 joueurs les marqueurs sont positionnés sur le chiffre 2 pour les *Pierres* et les *Tissus*.

• **Cathédrale** : Formez une pioche face cachée avec les jetons *Faveur*. Placez les jetons *Livre* à côté. Posez les 4 marqueurs *Donation* sur la face correspondant au nombre de joueurs, le nombre noir vers la ressource.

• **Marché** : Placez les pièces d'or à l'endroit indiqué.

• **Chantier de construction** : Posez le marqueur *Pain* et le marqueur *Pierre* sur la face correspondant au nombre de joueurs, le nombre noir vers la ressource. À 2 joueurs, positionnez le marqueur *Pain* sur le nombre 5 et le marqueur *Pierre* sur le nombre 4.

- Mélangez les cartes *Conseiller* avec la lettre *A* indiquée en bas à gauche et placez-en 2 sur les 8 emplacements du plateau *Ville*. Les cartes *Conseiller* avec la lettre *B* sont mélangées et placées à côté du plateau.

- Triez les cartes *Noblesse* en différentes piles selon leur rang. Rangez chaque pile selon la valeur des points *Citoyen*, la carte de plus forte valeur sur le dessus. Placez chaque pile sur les 5 emplacements prévus, sur le plateau *Noblesse*.

- Assemblez la piste de score.

- Formez une pile face visible avec les cartes *Événement* mélangées et dévoilez la première carte.

Chaque joueur reçoit

- Un plateau joueur

- 4 *Artisans* à placer en haut à gauche de votre plateau joueur.

- 1 *Citoyen* à placer sur la case 0 de la piste de score.

- 2 *Émissaires*. Le 1^{er} joueur place ses *Émissaires* sur les emplacements indiqués en bas de la carte *Événement* dévoilée. Dans l'ordre du tour, les autres joueurs posent leur *Émissaires* sur les emplacements suivants dans le sens horaire.

- 1 ressource correspondant à l'emplacement de votre *Émissaire* sur le plateau *Campagne*.

- 1 *Bâtiment* à placer sur la case indiquée sur la carte *Événement* dévoilée. Débutants, posez votre *Bâtiment* sur la case 35.

- 9 cartes *Action* à votre couleur. Mélangez-les et piochez 3 cartes pour former votre main.



2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE JOUE EN 6 MANCHES DE 3 TOURS CHACUNE. À CHAQUE TOUR, VOUS JOUEZ UNE DES TROIS CARTES PIOCHÉES. À CHAQUE MANCHE VOUS JOUEZ DONC 9 CARTES. UNE MANCHE SE DÉROULE DANS CET ORDRE :

1) DÉVOILER UNE CARTE ÉVÉNEMENT (1 X AU DÉBUT DE LA MANCHE)

- Défaussez la carte précédemment dévoilée sur le dessus du paquet et retournez la suivante.

- Appliquez les effets immédiatement ou plus tard si indiqué.

2) JOUER 1 CARTE ACTION (3X DANS LE TOUR)

- À votre tour, jouez 1 *Carte Action* de votre main sur un emplacement vide de votre plateau Joueur. Cela vous permet :

• D'effectuer l'*Action* illustrée sur la carte.

• De déterminer le nombre de déplacements que vous devez effectuer avec l'un de vos *Émissaires*.

• De réaliser une ou toutes vos *Actions bonus*.

- Jouez *alternativement* 1 carte *Action* jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 3 *Cartes Actions*. Commencez alors une nouvelle manche.

ACTION DES CARTES

• Récupérez la ressource (*Tissus/Pierre/Céréale/Bois/or/Chevalière*) indiquée sur la carte.

• Payez une ressource pour prendre 1 pièce d'or OU payez 3 ressources au choix pour prendre 2 pièces d'or.

• L'*Action Bonus Embaucher un Artisan* ou *Recruter un Conseiller* vous coûte une ressource de moins. Votre *Émissaire* doit se trouver sur le lieu concerné par l'*Action*.

• Vous pouvez effectuer une des 4 *Actions* de la *Ville* sans prendre en compte la position de votre *Émissaire*.

• Déplacez un de vos *Émissaires* sur le lieu suivant en y faisant l'*Action*.

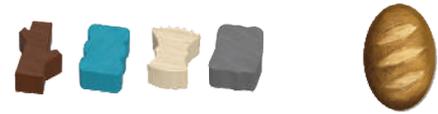
ACTION DE MOUVEMENT

• Déplacez l'un de vos *Émissaire* d'autant de cases qu'indiqué au-dessus de la carte *Action* jouée. Vous pouvez vous arrêter sur une case déjà occupée par un *Émissaire* adverse.

- Vous pouvez effectuer l'Action de la case d'arrivée :

PLATEAU CAMPAGNE

- Prenez 1 ressource correspondant au lieu d'arrivée : Tissus/Pierre/Céréale/Bois.
- Si vous possédez 1 artisan sur le lieu d'arrivée, vous pouvez au choix :
 - Prendre 1 Ressource supplémentaire du même type.
 - Payer 1 Céréale pour prendre 1 Pain



PLATEAU VILLE

Cathédrale :



- Vous pouvez faire une Donation pour un type de ressource. Payez le nombre de ressources inscrit sur le marqueur et tournez celui-ci dans le sens horaire jusqu'au nombre suivant. En contrepartie, vous recevez :

- 1 Livre
- 1 jeton Faveur. Piochez 3 jetons Faveur, gardez-en 1 et défaussez les 2 autres. Vous pouvez recevoir les récompenses de vos jetons Faveur, en les défaussant : lorsque votre Émissaire finit son mouvement sur le lieu indiqué sur le jeton ou quand vous utilisez l'Action de ce lieu.

Château :



- Vous pouvez offrir un type de ressource au Roi. Payez le nombre de ressources inscrit sur le marqueur et tournez celui-ci dans le sens horaire jusqu'au nombre suivant. En contrepartie, vous recevez 1 Chevalière.
- Vous pouvez défausser 1 Livre pour recevoir 5 Points de Bâtiments.

Marché :



- Vous pouvez effectuer les 2 Actions suivantes 1 seule fois chacune :
 - Payez n'importe quelle ressource pour prendre 1 pièce d'or. La pièce d'or fait aussi office de joker et remplace n'importe quelle ressource.
 - Défaussez 1/2/3/4/5 Livres pour recevoir 3/6/10/15/21 points de Citoyen.

Chantier de construction :



- Vous pouvez effectuer les 3 Actions suivantes 1 seule fois chacune :
 - Payez 1 Pierre pour recevoir 5 points de Bâtiment et autant de points de Citoyen qu'indiqué sur le marqueur Pierre. Ensuite, tournez le marqueur dans le sens horaire jusqu'au nombre suivant.
 - Payez de 1 à 3 Pain pour recevoir (pour chaque Pain) autant de points de Citoyen qu'indiqué sur le marqueur Pain. Ensuite, tournez le marqueur dans le sens horaire jusqu'au nombre suivant.
 - Payez 1 ou 3 Bois pour gagner 5 ou 10 points de Bâtiment.

3) JOUER DES ACTIONS BONUS

En plus de vos actions de cartes et de mouvement, vous pouvez aussi effectuer chacune des 3 actions Bonus (1 x chacune), à n'importe quel moment de votre tour de jeu.

ÉLEVER VOTRE RANG DE NOBLESSE



- Défaussez autant de Chevalières et de pièces d'or qu'indiqué sur la carte. Vous devez acquérir 1 exemplaire de ces différentes cartes dans l'ordre, de la gauche vers la droite, du Baron vers le Duc.

- Recevez le nombre de Points de Citoyen indiqué sur la carte et glissez cette dernière derrière le personnage de votre Plateau Joueur.

EMBAUCHER UN ARTISAN



- Placer un Artisan sur une Maison libre sur le lieu de Campagne occupée par votre Émissaire.

- Payez le coût indiqué sur la Maison et placez-y l'Artisan situé le plus à gauche sur votre plateau Joueur.

- Recevez immédiatement le nombre de Points de Citoyen indiqué sur l'ancien emplacement de l'artisan sur votre plateau joueur.

RECRUTER UN CONSEILLER



- Vous ne pouvez recruter qu'un des deux Conseillers présents sur la zone de Ville occupée par votre Émissaire.

- Payez les ressources et placez-le près de votre plateau joueur. Recevez immédiatement les points de Citoyen indiqués sur la carte.

- Remplissez l'emplacement vide du Lieu en y plaçant la 1^{ère} carte Conseiller B de la pile, si cette dernière n'est pas épuisée.

3 / FIN DE PARTIE



La partie se termine après 6 manches, quand chaque joueur a joué toutes ses cartes actions deux fois (soit 18 tours).

- En plus de vos points accumulés lors de la partie, rajoutez les points suivants sur la piste de votre choix (Citoyen/Bâtiment) :
 - 2 points pour chaque Chevalière encore en votre possession.
 - 1 point pour chaque Pièce d'or/jeton Faveur/Livre/Pain/lot de 2 ressources encore en votre possession.
- Comparez vos points de Citoyen et de Bâtiment. Le plus petit de vos deux scores est votre score final.
- Le joueur avec le score le plus élevé gagne.
- En cas d'égalité, le vainqueur est :
 - Celui qui a le score le plus élevé avec son second pion.
 - Celui qui a le Rang de Noblesse le plus élevé.
 - Celui qui a marqué le plus de Points de Citoyen avec sa carte de Noblesse de plus haut rang.