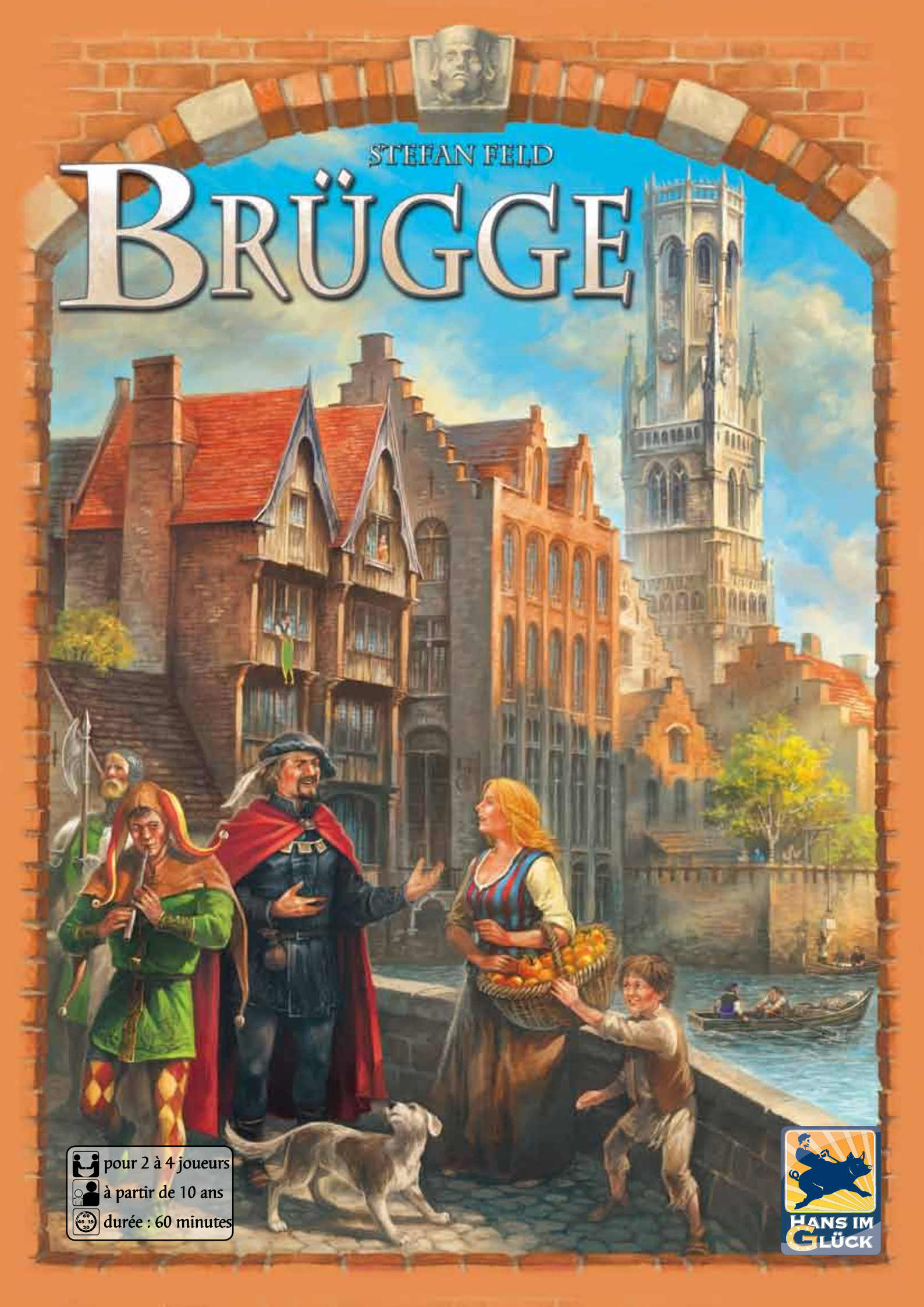
STEFAN FELD

BRÜGGE



pour 2 à 4 joueurs

à partir de 10 ans

durée : 60 minutes

HANS IM GLÜCK

Mise en place du jeu

Matériel

1 plateau de jeu
4 tuiles 50/100 points
6 tuiles Statue
165 cartes
50 ouvriers
20 florins de valeur 1
24 florins de valeur 3
45 marqueurs Menace
40 tuiles Canal
4 gros Sceaux
4 petits Sceaux
8 meeples
12 marqueurs Majorité
9 aides de jeu
1 blason 1er Joueur
5 dés colorés

NB : Il est indiqué 60 ouvriers sur la règle, mais il y en a réellement que 50.

1. Plateau de jeu

Le plateau de jeu est posé au centre de la table de manière à ce qu'il soit accessible et visible par tous les joueurs.

Les tuiles 50/100 points sont placées à coté de la case 49 de la piste de score sur le plateau de jeu.



Les tuiles Statue sont placées en pile, face visible sur la statue au centre du plateau de jeu, dans l'ordre croissant de bas en haut. Ainsi, celle de valeur 2 se trouve au bas et celle de 7 au haut de la pile.





Que la partie commence !

8. Premier Joueur

Le joueur qui est le dernier à avoir fait une friture est le Premier Joueur. Il pose le blason devant lui et prend les 5 dés.



7. Réserve du joueur

Les joueurs ont besoin d'un peu de place devant eux pour placer des cartes et autres matériels durant la partie. Nous appellerons ceci **la réserve du joueur.**

Chaque joueur choisit une couleur (ici pour l'exemple il s'agit du Rouge)

Il prend le gros Sceau de sa couleur et le met dans sa réserve pour afficher sa couleur. Il met le petit Sceau de sa couleur sur la case Porte correspondante où il siègera.

Il prend les 2 meeples de sa couleur. Il en place un sur la **case 5** de la piste de score et l'autre sur l'hôtel de ville, lié à la piste de progrès.

Puis il prend les 3 marqueurs Majorité de sa couleur et les place "côté gris" en haut de sa réserve.

Maintenant, chaque joueur prend 1 ouvrier de chacune des 5 couleurs et 5 florins et les place dans sa réserve.



Enfin chaque joueur prend 2 aides de jeu (une pour le déroulement d'un tour l'autre pour les actions). L'autre aide de jeu sert uniquement pour la mise en place.

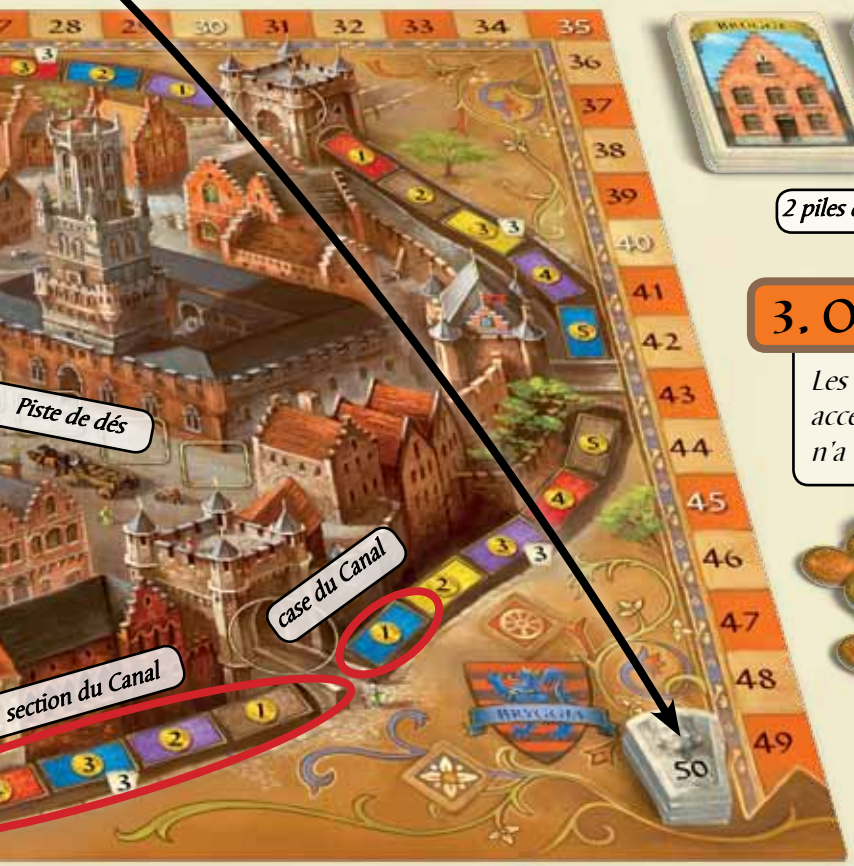
Les joueurs commencent sans carte, ils ne les tirent qu'au début du premier tour.

2. Cartes



La mise en place des 165 cartes dépend du nombre de joueurs.

Dans un premier temps, mélangez toutes les cartes (quelque soit leur verso) et répartissez-les en 5 piles à peu près égales. De ces 5 piles, prenez-en autant que le nombre de joueurs puis mélangez-les (ainsi s'il y a 3 joueurs, prenez 3 piles et mélangez-les). Coupez ce nouveau paquet en 2 piles à peu près égales. Celles-ci sont donc les pioches du jeu. Placez-les à côté du plateau de jeu. Les piles restantes (2 piles à 3 joueurs) sont regroupées et forment une pile supplémentaire. Elle ne servira qu'en fin de partie.





2 piles de cartes (pioche)



Pile supplémentaire

3. Ouvrier



Les 50 ouvriers sont placés dans une réserve générale accessible par tous les joueurs. La couleur des ouvriers n'a rien à voir avec celle des joueurs.





4. Florins



Les florins (20 pièces de 1 et 24 pièces de 3) sont placés dans une réserve générale accessible par tous les joueurs.





6. Tuiles Canal

Les 40 tuiles Canal sont placées dans une réserve générale accessible par tous les joueurs.



5. Marqueurs Menace

Les 45 marqueurs Menace sont placés dans une réserve générale accessible par tous les joueurs.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours.
Chaque tour comprend les 4 phases suivantes :

Phase 1 : Piochez des cartes – Préparation pour la phase 3

Phase 2 : Dés – Distribution des marqueurs Menace et progression d'un niveau

Phase 3 : Jouez des cartes et réalisez des actions
Ceci est l'élément principal de chaque tour.

Phase 4 : Déterminez les 3 majorités et changez le Premier Joueur

Phase 1 : Piochez des cartes – Préparation pour la phase 3

Au début de chaque tour, les joueurs piochent des cartes pour faire leur main.

Le premier joueur commence par tirer une carte de l'une des deux piles (seul le verso des cartes est visible). Il la prend sans la regarder. Il répète ceci jusqu'à avoir 5 cartes en main (il n'est pas obligé de piocher dans la même pile à chaque fois). Une fois que le joueur a fait sa main, il est autorisé à regarder ses cartes.

Dans le sens horaire, les autres joueurs procèdent de la même manière.



Chaque joueur tire des cartes des piles de la pioche jusqu'à en avoir 5 en main.

Si l'une des piles de cartes est vide

Si l'une des deux piles se vide durant cette phase, utilisez alors la pile supplémentaire mise de côté lors de la mise en place et posez-la à la place de celle épuisée. Les joueurs continuent à faire leur main comme décrit ci-dessus.

Si l'une des deux piles se vide à nouveau, créez une seconde pile en divisant la pile restante en deux. De cette manière, deux piles seront toujours disponibles lors de cette phase.

Quand la pile supplémentaire est ajoutée, alors ceci annonce **le dernier tour de jeu**. Après ce tour, le jeu prend fin puis suit **le décompte des points**.

Note : *Normalement, une pile sera épuisée durant la Phase 1 "Piochez des cartes". Il peut arriver que l'une des deux piles se vide durant la Phase 3. Dans ce cas, la pile supplémentaire est placée immédiatement. Si cela arrive, alors le prochain tour est le dernier.*



L'une des deux piles est vide. On place immédiatement la pile supplémentaire à sa place, et les joueurs prennent une dernière fois 5 cartes.

Phase 2 : Dés – Distribution des marqueurs Menace et progression d'un niveau



Le premier joueur lance les 5 dés colorés. Puis il les place sur la piste de dés. Pour une meilleure visiblité du jeu, il est préférable de les placer selon le résultat obtenu, de la gauche vers la droite, dans l'ordre croissant.

Exemple : *Le joueur lance les dés et les place sur la piste de dés.*



Après ce lancer, **les deux étapes** suivantes sont réalisées dans cet ordre :

1. Distribution des marqueurs Menace



Pour **chaque dé** indiquant un 5 ou un 6, le premier joueur distribue un marqueur Menace à **chaque joueur** (lui compris) de la couleur du dé.

Tous les marqueurs Menace doivent être placés par couleur devant chaque joueur et visibles de tous.

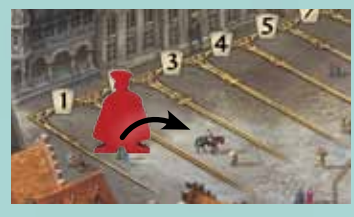
Chaque fois qu'un joueur récupère le 3e marqueur d'une couleur précise, alors le préjudice correspondant se produit. Voir page 12 pour plus de détails.

Exemple : *Les dés donnent un 5 rouge et un 6 jaune.*

Le premier joueur donne à chaque joueur (lui compris) un marqueur rouge et un marqueur jaune.



2. Progression d'un niveau



Chaque joueur peut mainteant choisir d'avancer d'un niveau sur la piste de progrès. Le prix pour avancer est déterminé par les dés. Additionnez tous les résultats obtenus des dés indiquant 1 ou 2. La somme est le coût en florins que le joueur doit payer pour avancer sur la piste de progrès durant ce tour.
Le premier joueur commence. S'il décide d'avancer, alors il paie le coût en florins à la banque et avance d'un niveau sur la piste de progrès.

Note : *La première fois qu'un joueur avance, il prend son meeple depuis l'hôtel de ville et le pose sur le premier niveau de la piste.*

Dans le sens horaire, tous les joueurs décident s'ils veulent ou non avancer sur la piste de progrès ce tour.

Si un joueur n'a pas assez de florins, il ne peut pas avancer. Si un joueur ne veut pas avancer bien qu'il ait suffisamment de florins, il ne paie rien et n'avance pas.

Chaque joueur ne peut avancer que d'**un niveau par tour**.

Si aucun des dés n'indique 1 ou 2, alors les joueurs ne peuvent avancer durant ce tour.

Note : *Les résultats de dés 3 ou 4 n'ont aucun intérêt durant cette phase.*

Exemple : *Les dés donnent un 1 violet et un 2 bleu.*

La progression d'un niveau ce tour coûte 3 florins.



Exemple : *Le joueur rouge voudrait progresser. Il paye 3 florins et avance d'un niveau sur la piste.*





Phase 3 : Jouez des cartes et réalisez des actions

Ceci est l'élément principal de chaque tour.

Déroulement de cette phase :

- *Les joueurs comment cette phase avec 5 cartes en main.*
- *Les joueurs jouent 1 carte chacun leur tour, et sélectionnent l'une des six actions possibles.*
- *Ceci continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 4 cartes de sa main et exécuté les 4 actions correspondantes (Il peut s'agir de différentes actions, des mêmes à chaque fois ou d'actions similaires à d'autres joueurs)*
- *Puis cette phase prend fin.*

Le premier joueur commence et joue **1 carte de sa main**.
Avec la carte jouée, il peut faire **l'une des 6 actions** suivantes :

I. *Prendre 2 ouvriers*
II. *Prendre 1 à 6 florins*
III. *Retirer 1 marqueur Menace*
IV. *Construire 1 tuile Canal*
V. *Construire 1 maison*
VI. *Poser 1 personnage*

Après que le premier joueur ait joué 1 carte et exécuté l'action correspondante, les joueurs restants font de même dans le sens horaire, en jouant 1 carte et en réalisant l'action correspondante. Ceci continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 4 cartes et réalisé les 4 actions correspondantes.

Cette phase prend fin. Il doit rester à chaque joueur une carte en main.

Note : *Chacune des 6 actions peut être exécutée avec chacune des cartes. Donc il n'y a pas de cartes qui ne fassent qu'une action spécifique.*

Avant d'expliquer en détail les diverses actions, examinons de plus près les cartes :

Composition d'une carte

Couleur de la carte
Il y a **5 couleurs différentes** (bleue, brune, jaune, rouge et violette). Chaque carte a la même couleur sur chaque face.

Actions
Les symboles sur le bord droit de la carte vous rappelle **les 5 premières actions** possibles.

Personnage
Chaque carte est représentée par un **personnage** unique, avec un prix et une information. Voir page 8 pour plus de détails.



Maintenant le détail de chaque action :

I. *Prendre 2 ouvriers*



Le joueur place une carte face visible sur la pile de défausse et prend **2 ouvriers de la couleur de la carte jouée**. Il les met dans sa réserve (devant lui).

Les ouvriers sont illimités. Si les ouvriers d'une couleur sont épuisés, prenez n'importe quoi pour les remplacer.



Exemple : *Le joueur pose 1 carte rouge et prend 2 ouvriers rouges.*



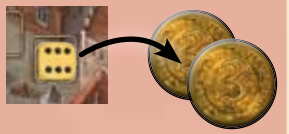
II. *Prendre 1 à 6 florins*



Le joueur place une carte face visible sur la pile de défausse et prend **1 à 6 florins** de la banque. **Le résultat du dé de la même couleur que la carte jouée** indique le nombre de florins à prendre. Il les met dans sa réserve. Les florins sont illimités.



Exemple : *Le joueur joue une carte jaune et prend 6 florins, autant que la valeur du dé jaune.*



III. *Retirer 1 marqueur Menace*



Le joueur place une carte face visible sur la pile de défausse et renvoie un marqueur Menace **de la couleur de la carte jouée** à la réserve.
Ensuite, il marque immédiatement 1 point de victoire. Il avance d'une case sur la piste de score.

Note : *Le joueur marque 1 point chaque fois qu'il rend 1 marqueur Menace, même s'il l'a fait via une personnalité (exemple : le geôlier, voir détails des cartes)*



Exemple : *Le joueur joue une carte brune. Il remet 1 marqueur Menace brun dans la réserve, et marque immédiatement 1 point.*



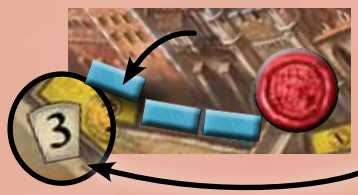
IV. *Construire 1 tuile Canal*



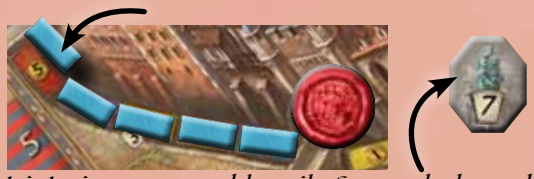
Chaque joueur a un petit Sceau de sa couleur positionnée sur sa Porte. Les sections du Canal s'étendent de part et d'autre du Sceau, et chaque section contient 5 cases. Il y a donc 10 cases disponibles par joueur sur le Canal pour y poser des tuiles Canal.
Construire des tuiles Canal doit **toujours** commencer par une des cases adjacentes au Sceau. Plus tard, le joueur pourra construire une tuile Canal adjacente à une tuile préalablement posée. Le joueur a toujours le choix entre deux cases pour poser une tuile Canal.
Au moment de construire une tuile Canal, le joueur défausse **1 carte de la même couleur de la case** où il souhaite construire une tuile Canal. De plus, il doit **payer le nombre de florins** indiqué sur la case du Canal. Puis il place alors la tuile Canal sur la case.
Si le joueur a construit une tuile Canal sur la 3e case de la section (quelque soit la direction), il marquera 3 points de victoire à la fin du jeu. Si un joueur a complété au moins l'une de ses deux sections, il prend immédiatement la tuile Statue la plus haute de la pile. Ce sera des points additionnels pour la fin du jeu.

Exemple : *Le joueur rouge joue une carte bleue et construit une tuile Canal sur la case bleue, à côté de son Sceau. Il doit également payer 1 florin.*



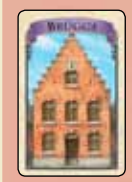


Il marquera 3 points en fin de partie.



Ici, Le joueur prend la tuile Statue du haut de la pile et marquera, à la fin du jeu, les points indiqués.

V. *Construire 1 maison*



Le joueur **place une carte face cachée** devant lui, montrant ainsi une maison (verso de la carte). De plus il **retire 1 ouvrier de la couleur de la carte jouée** qu'il remet à la réserve. Chaque maison donne 1 point de victoire à la fin du jeu et peut aussi accueillir un personnage (voir l'action suivante).

Exemple : *Le joueur joue une carte violette et la place avec le verso devant lui. De plus, il doit remettre un ouvrier violet dans la réserve.*



VI. *Poser 1 personnage*

Le joueur **place la carte face visible** sur la carte maison vide, tout en laissant la couleur de la maison visible. Ensuite, il **paie le prix indiqué en haut de la carte**. Les florins sont remis en banque.

Chaque maison peut accueillir **1 personnage**.
Le personnage peut être d'une **couleur différente de la maison**.



Exemple : *Le joueur a déjà une maison vide en face de lui. Il place le Prince sur cette maison et paye 9 florins à la réserve.*



Le joueur peut activer ses personnages pour obtenir un avantage.
Avant d'expliquer comment les activer, examinons à nouveau en détail une carte Personnage.

Explications sur le Personnage d'une carte

Prix : Dans le coin supérieur gauche est indiqué en florins le prix à payer pour poser ce personnage.



Points : Le petit nombre directement au-dessous du prix indique le nombre de points que le joueur marquera à la fin du jeu si celui-ci est toujours dans sa réserve (Le nombre de points correspond toujours au tiers du prix)

Symbole d'activation : Le symbole à gauche sous le portrait indique quand et comment cette personne peut être activée. Les divers symboles et leurs significations sont expliqués sur la page suivante.



Nom et avantage : Le texte sous le symbole d'activation est le nom du personnage et son avantage quand le joueur l'active.



Groupe de personnages : Chaque personnage appartient à l'un des 11 groupes.





*Poser le Prince coûte **9 florins.***

*Le joueur marquera **3 points** en fin de partie.*

*Le prince peut être activé par un **ouvrier jaune**.*

*Quand il est activé, le joueur applique **le texte sur la carte.***

*Et sans surprise, le Prince appartient au groupe de la **Noblesse**.*

Les 11 groupes sont :

- *Noblesse*
- *Saltimbanque*
- *Artisan*
- *Eglise*
- *Garde*
- *Erudit*
- *Administrateur*
- *Commerçant*
- *Cour du Roi*
- *Artiste*
- *Bas-Fonds*

Activer des personnages

Le joueur, à son tour, peut activer un ou plusieurs de ses personnages.

Les personnages avec ***un éclair***  doivent être activés immédiatement après leur pose.

Les personnages avec ***un ouvrier***  ou ***la boucle de l'infini***  peuvent être activés pendant le tour du joueur.

Les personnages avec **la couronne de laurier**  ne sont activables qu'au décompte final.

Activer un personnage signifie exécuter le texte indiqué sur la carte.



Les 4 symboles en détails :



Les personnages avec *l'éclair* sont **uniques**, ils sont activés immédiatement après leur pose. Ils ne peuvent plus être activés après, durant le reste de la partie.

Exemple : *Le joueur pose l'Alchimiste. Il prend immédiatement 6 florins de la réserve.*





Les personnages avec *un ouvrier* peuvent être activés une fois par tour par les joueurs (lors de la phase 3: Jouer des cartes et réaliser des actions). Le joueur place un ouvrier de la couleur spécifiée (pas nécessairement de la couleur de la carte) dans la réserve, puis exécute le texte de la carte.

Pour indiquer que le personnage a été activé pendant ce tour, le joueur fait pivoter la carte de 90 degrés.

Exemple : *Le joueur active le Valet en utilisant un ouvrier rouge. Ce personnage permet au joueur de piocher 1 carte.*



Il y a **3 types** de personnages avec la *boucle de l'infini* :

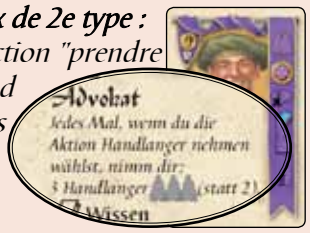
Le **premier type** peut être activé **une fois par tour** (similaire aux personnages avec un ouvrier) par les joueurs. Le texte des cartes de ce type commence généralement par "*Prenez une fois par tour...*" ou "*Vous pouvez une fois par tour...*". L'activation de ces personnages ne coûte rien.
Pour indiquer que le personnage a été activé pendant ce tour, le joueur fait pivoter la carte de 90 degrés.

Exemple pour ceux du 1e type :
Si le joueur active le Comptable, il prend 2 florins.



Le **deuxième type** améliore les actions des joueurs. Les personnages de ce type **s'activent automatiquement** à chaque fois (même plusieurs fois par tour) que le joueur fait l'action correspondante. L'activation de ces personnages ne coûte rien.

Exemple pour ceux de 2e type :
si le joueur fait l'action "prendre 2 ouvriers", il prend toujours 3 ouvriers (au lieu de 2).



Le **troisième type** est similaire au deuxième. Ces personnages donnent aux joueurs des avantages dans diverses situations (ex "Piocher des cartes" ou "Progresser d'un niveau"). L'activation de ces personnages ne coûte rien et est **automatique**, lorsqu'une situation indiquée sur la carte se présente (si la situation a lieu plusieurs fois, cette carte est activée à chaque fois).

Exemple pour ceux du 3e type :
Le joueur peut piocher 6 cartes dans la phase 1. Il a alors 1 carte de plus en main pour faire son choix.



Note : Les personnages de deuxième et troisième type n'ont pas besoin d'être pivotés de 90 degrés lors de leurs activations.

Les personnages avec la couronne de laurier s'activent automatiquement s'ils sont toujours présents dans la réserve du joueur en fin de partie. Le joueur marque des points en fonction de ce qui est indiqué sur le texte de la carte.

Exemple : *L'Evêque est automatiquement activé lors du décompte final. Le joueur marque 1 point pour chaque paire d'ouvriers dans sa réserve.*



Remarque générale :

- Le joueur peut activer des personnages (avec les symboles ouvrier  ou de l'infini ∞) avant de jouer une carte ou après. Il est possible d'en activer un avant et un autre après. Ainsi il peut activer le personnage qu'il a posé pendant ce tour (avec les symboles ouvrier  ou de l'infini ∞).
- L'activation d'un personnage peut changer les règles habituelles.

Exemple d'activation d'un personnage :
Le joueur active le Cocher en retournant un ouvrier jaune dans la réserve générale.

*Le Cocher permet au joueur (en opposition avec les règles) de jouer immédiatement une **autre carte** de sa main et donc d'effectuer une **autre action** dans le même tour.*

Ce qui signifie que le joueur aura une carte de moins pour le reste du tour. Il terminera le tour avec une main vide, au lieu d'avoir encore une carte. Au début du tour suivant, il reprend 5 cartes en main.



Note : *La plupart des explications sur les cartes sont claires. Cependant, dans certains cas particuliers ou pour certaines combinaisons de cartes, il y a plus de détails en pages 13 et 14.*

Phase 4 - Déterminez les 3 majorités et changez le Premier Joueur

Vérifiez si un ou plusieurs joueurs ont la majorité dans les 3 domaines suivants. Ceux ayant une majorité retournent leur(s) marqueur(s) côté coloré.

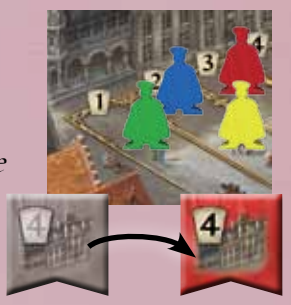


Progrès *Personnage* *Canal*

Progrès

Si un joueur est **seul** sur le niveau le plus avancé de la piste de progrès, alors le joueur peut tourner son **marqueur Majorité de progrès** du côté coloré.

Exemple : *Le joueur rouge se trouve seul devant, sur la piste de progrès. Il tourne son marqueur Majorité de Progrès côté coloré.*



Personnage

Si un joueur a plus de personnages dans sa réservé que n'importe lequel de ses adversaires, il tourne **son marqueur Majorité de personnage** du côté coloré. Il compare son nombre de personnage avec chacun des autres joueurs. Ce n'est donc pas la peine d'avoir plus de personnages que tous les autres joueurs réunis.

Exemple : *Bleu a 6 personnages dans sa réserve, Jaune 5 et Rouge et Vert 4 chacun. Bleu tourne son marqueur Majorité de Personnage côté coloré.*



Canal

Si un joueur a construit plus de tuiles Canal (en comptant ceux des 2 sections) que ses adversaires, il tourne **son marqueur Majorité de canal** sur le côté coloré.

Exemple : *Vert a construit un total de 7 tuiles Canal, Rouge 6, Vert 2 et Bleu aucun. Vert tourne son marqueur Majorité Canal côté coloré.*



Pour les 3 domaines :

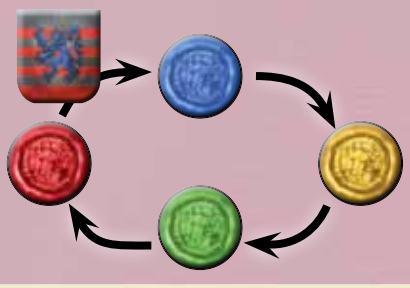
- Un joueur doit avoir une majorité significative pour tourner son marqueur côté coloré.
- Les marqueurs qui ont été tournés du côté coloré restent de ce côté pour le reste de la partie. Un marqueur tourné du côté coloré indique que le joueur a été au moins une fois dans le jeu majoritaire dans ce domaine.
- Si un joueur dépasse un autre joueur lors d'un tour ultérieur, alors il tourne également son marqueur du côté coloré. Ainsi, Il est donc possible que plusieurs joueurs aient le même marqueur Majorité du côté coloré.

Exemple : *Rouge et Jaune sont ensemble à la première place sur la piste de progrès. Aucun joueur ne peut tourner son marqueur Majorité du côté coloré.*



Le premier joueur change

Après avoir déterminé les 3 majorités, le premier joueur donne le blason premier joueur à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.



Fin du jeu et décompte final

A la fin de la manche durant laquelle une des pioches a été épuisée, un décompte final a lieu (exception, voir en page 4).

Chaque joueur marque des points pour :

Personnages

Le joueur marque des points (indiqués en haut à gauche de la carte) pour chaque personnage dans sa réserve.



*Pour le Prince, le joueur marque **3 points**.*

Maisons

Pour chaque maison de sa réserve, le joueur marque 1 point. La présence ou non d'un personnage sur la carte n'a pas d'importance.



*Pour chaque maison, le joueur marque **1 point.***

Avantages (des personnages)

Pour les personnages ayant la *couronne de laurier*, le joueur marque des points en fonction du texte de la carte.



*Pour l'Evêque, le joueur marque **1 point** pour chaque paire d'ouvriers dans sa réserve.*

Marqueur Majorité

Pour chaque marqueur Majorité tourné du côté coloré, le joueur marque 4 points.



*= **4 points.***

Canal

Pour chaque lot de 3 cases construites, le joueur marque 3 points. Pour chaque tuiles Statue, il marque les points indiqués.

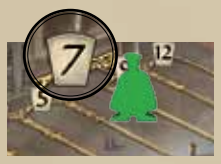


*Le joueur marque **3 points** pour les trois cases canal et **7 points** pour la tuile Statue.*



Progrès

le joueur marque les points indiqués sur le niveau qu'il a atteint de la piste de progrès.



*Le joueur présent à ce niveau marque **7 points.***

Les joueurs marquent leurs points sur la piste de score.
Si un joueur dépasse 50 points, alors il prend l'une des tuiles 50/100 pts et recommence au début de la piste de score.
S'il dépasse 100 points, il tourne la tuile du côté 100.
Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le nombre de florins départage les égalités.
En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs gagnants.

***Exemple de décompte final :** ici le joueur a dans sa réserve :*



- *Pour les personnages, il marque 3 + 1 + 2 + 0 + 2 = **8 points**.*
- *Pour chacune des 6 maisons, il marque 1 point soit **6 points**..*
- *Le Maire est un personnage qui a une couronne de laurier. Le joueur marque 2 points par carte qui appartient au groupe des Administrateurs. Ce sont le Maire lui-même et l'Echevin. Le joueur marque donc 2 x 2 points = **4 points**.*
- *Le joueur a deux marqueurs Majorité (progrès et personnage) du côté coloré et marque 4 point par marqueur, soit **8 points**.*
- *Il a construit 3 cases de canal soit **3 points**.*
- *Il se trouve au niveau 6 de la piste de progrès soit **6 points**.*





*Le joueur a un score final de **35 points**.*

Le préjudice intervient...

Chaque fois qu'un joueur **reçoit le troisième marqueur Menace d'une même couleur** dans sa réserve, un événement intervient et l'effet du préjudice dépend de la couleur du marqueur Menace.





Inondations :
Le joueur remet **tous ses ouvriers** dans la réserve générale.



Peste :
Le joueur doit mettre **un personnage** de son choix de sa réserve dans la pile défausse.



Agression :
Le joueur doit remettre **tous ses florins** dans la réserve générale.



Incendie :
Le joueur doit défausser **une maison** de son choix de sa réserve ou **une tuile Canal** dans la réserve générale. Si le joueur n'a ni l'une ni l'autre, il ne défausse rien.



***Note** : Si la maison que le joueur défausse contient un personnage, le joueur reprend ce personnage dans sa main.*
***Note :** Si un joueur défausse la tuile Canal d'une 5ème case, il conserve la tuile Statue. Cependant, il ne reprend pas une nouvelle tuile Statue lorsqu'il construit à nouveau la tuile Canal.*
***Note :** Il ne doit y avoir aucun trou dans le canal : on n'enlève que la tuile d'une extrémité.*



Intrigue :
Le joueur perd 3 points. Il ne peut cependant pas avoir un score inférieur à 0.



Une fois que le préjudice s'est produit, le joueur place les 3 marqueurs concernés dans la réserve générale. Plus tard, s'il récupère un nouveau marqueur de cette couleur, il sera considéré comme le "premier".

***Attention :** Dans ce cas, lorsque le joueur renvoie ses 3 marqueurs, Il ne reçoit **aucun** point.*

***Note :** Il est possible qu'un joueur subisse plusieurs préjudices dans un même tour. Le joueur décide de l'ordre dans lequel il subit ces préjudices.*

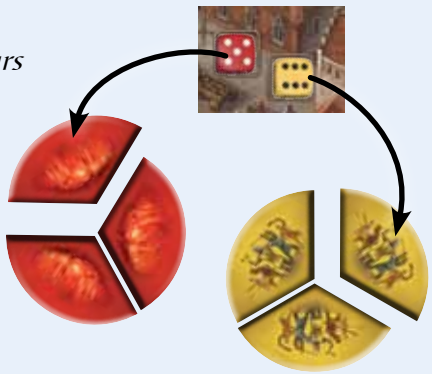
***Note :** S'il n'y a pas assez de marqueurs Menace, on réalise les préjudices dans le sens horaire. Une fois que le premier joueur a remis les marqueurs dans la réserve, il y en a assez pour les autres joueurs.*

***Exemple :** Le lancer de dé donne un 5 rouge et un 6 jaune. Le joueur a deux marqueurs Menace pour ces 2 couleurs dans sa réserve. Les 3èmes marqueurs provoquent des préjudices.*

*Pour **l'incendie**, il doit retirer une maison ou une tuile canal. Il n'a pas construit de canal, donc il se défausse d'une **maison**.*

*Pour **l'agression**, il perd **tous ses florins**. Il remet ses marqueurs Menace dans la réserve.*

Pour un moment, il est à l'abri de ces menaces.



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Frieder Benzing, Ralph Bruhn, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Karl-Heinz Schmiel, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Hannes Wildner, Andreas Zimmermann sowie den Offenburger-Spiele-Freunden und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.
Regellektorat: Gregor Abraham, Rudi Gebhardt, Hanna & Alex Weiß

Précisions sur les cartes

Personnages avec l'éclair – lors de la pose



Bettler/Mendiant : Chacun de vos adversaires doit vous donner 2 ouvriers de sa réserve. Chaque joueur choisit quels ouvriers il vous donne. Si un adversaire a moins de 2 ouvriers, il donne ce qu'il peut.



Dieb/Voleur : Toutes vos adversaires doivent vous donner 3 florins. Si un adversaire a moins de 3 florins, il donne ce qu'il peut.



Geldverleiher/Prêteur sur Gages : Vous donnez à chaque joueur 1 florin (max). Vous ne pouvez pas vous donner de l'argent pour marquer un point. Si vous avez suffisamment de florins pour chaque joueur, vous devez leur en donner 1 à chacun. Si vous n'en avez pas suffisamment pour tous les joueurs, vous choisissez à qui vous en donnez.



Kerkermeister/Geôlier : Quand vous posez le geôlier, vous comptez tous les personnages de votre réserve (y compris le Geôlier). Vous pouvez maintenant défausser autant de marqueurs Menace de votre réserve. Vous pouvez choisir les marqueurs Menace que vous défaussez, sans lien avec les couleurs des personnages. Si vous avez moins de marqueurs Menace que de personnages, vous défaussez tous les marqueurs Menace. Vous marquez 1 point par marqueur défaussé.



Unruhestifter/Fauteur de Troubles : Chacun de vos adversaires doit défausser une tuile Canal construite. Les joueurs choisissent la tuile Canal à éliminer. Il ne peut cependant pas y avoir de trous dans une section. Si un joueur défausse la 5ème tuile d'une section, il ne rend pas la tuile Statue. Cependant, s'il construit à nouveau cette tuile Canal, **il ne prend pas de nouvelle tuile Statue**.
Si un joueur n'a pas construit de tuile Canal, il n'est pas concerné.

Personnages avec ouvrier – pendant le tour



Akrobat/Acrobate : L'avantage de cette carte est que vous n'avez pas besoin d'une carte de la couleur appropriée pour construire une tuile Canal et que cela ne vous coûte pas une action. Cette carte peut être combinée avec le Puisatier (Brunnenbauer) pour augmenter leur avantage.

Barde/Barde: *idem à l'Acrobate.*



Bote/Messager : Quand vous activez le Messager, vous jouez immédiatement une autre carte de votre main et réalisez une action supplémentaire dans le même tour. Si vous avez plusieurs personnages avec cet avantage (par exemple, le Messager et le Héraut) et que vous en activez plusieurs durant le même tour, il peut arriver que vous n'ayez plus de cartes en main. Quand vous n'avez plus de cartes en main, vous ne pouvez plus effectuer d'action, même lors de votre tour suivant. Vous pouvez toutefois activer les personnages de votre zone personnelle à votre tour.

Gaukler/Bateleur : *idem à l'Acrobate.*

Herold/ Héraut : *idem au Messager.*



Köhler/Charbonnier : Vous devez d'abord payer un ouvrier pour activer le Charbonnier. Ensuite, vous pouvez défausser autant d'ouvrier de votre réserve que vous voulez et en prendre autant, des couleurs que vous voulez. L'ouvrier payé pour activer le Charbonnier ne peut pas être remplacé.

Kutscher/Cocher : *idem au Messager.*



Ladenmeister/Maitre Chargeur : Lorsque vous activez ce personnage, vous marquez 2 points pour chacune de vos deux sections de Canal, dont vous avez construit les 5 cases.

Maurer/Maçon : *idem au Charbonnier.*

Müller/Meunier : *idem au Charbonnier.*



Sattler/Sellier : Lorsque vous activez le Sellier, comptez d'abord combien de différents groupes de personnages vous avez dans votre réserve (ex. Noblesse, Artisan et Erudit). Si vous avez plusieurs personnages d'un même groupe (ex. 2 Artisans), ils ne comptent que pour 1. Pour chaque groupe de personnages, vous prenez 1 florin de la réserve.

Schreiber/Scribe : *idem au Messager.*

Schuhmacher/Cordonnier : *idem au Charbonnier.*

Spielmann/Ménestrel : *idem à l'Acrobate.*

Stallbursche/Palefrenier : *idem au Messager.*

Tänzerin/Danseuse : *idem à l'Acrobate.*

Winzer/Vigneron : *idem au Charbonnier.*

Personnages avec le symbole Infini - pendant le tour



Astronom/Astronome : Vous pourrez activer deux fois de suite les actions éclairs des personnages que vous poserez ultérieurement.



Brunnenbauer/Puisatier : *Vous pouvez utiliser le Puisatier seul ou avec l'Acrobate ou le Barde. Combinez Bateleur, Ménestrel ou Danseuse.*

Exemple de combinaison avec l'Acrobate : *on active l'Acrobate en défaussant un ouvrier rouge dans la réserve générale. Ainsi, on peut construire une tuile Canal sans jouer de carte, mais en payant deux fois le prix indiqué sur la case Canal. Avec le Puisatier, vous ne payez rien.*



Earl/Vicomte : Lorsqu'en Phase 2 le lancer de dé ne donne ni 1 ni 2, on ne peut normalement pas avancer sur la piste de progrès. Le Vicomte permet alors, uniquement en phase 2, de monter d'un niveau contre 4 florins. Si une *progression normale* est possible, on ne peut pas activer le Vicomte.



Erfinder/Inventeur : Vous pouvez également décider de renoncer à l'avantage et (comme d'habitude) de ne piocher que 5 cartes.



Feuerspucker/Cracheur de feu : C'est l'une des quelques cartes pour lesquelles la couleur du personnage est importante. Vous pouvez défausser un marqueur Menace de la couleur du personnage posé à ce tour (pas la couleur du Cracheur de Feu). Si vous n'avez pas de marqueur Menace de cette couleur, le Cracheur de Feu n'a aucun effet.



Notar/Notaire : Pour progresser durant la phase 2, vous pouvez dépenser 2 florins de moins que le prix obtenu aux dés pour ce tour. S'il n'est pas possible de progresser à ce tour (parce qu'aucun 1 ni 2 n'a été obtenu), vous ne pouvez pas progresser à ce tour avec le Notaire.



Prediger/Prédicateur : Chaque fois que vous avancez d'un niveau sur la piste de progrès, vous pouvez défausser un marqueur Menace de votre réserve et marquer 1 point pour ceci. Peu importe si vous progressez normalement ou avec l'aide d'un personnage. Si vous n'avez pas de marqueur Menace, vous ne pouvez pas en défausser un ni marquer de point.



Richter/Juge : Normalement, un joueur doit avoir la majorité dans un domaine, afin de pouvoir tourner son marqueur du côté coloré. Le Juge va vous permettre de tourner votre marqueur, même si vous êtes à égalité avec un autre joueur à la première place. Vous devez précédemment avoir construit au moins une tuile Canal ou progressé d'au moins un niveau pour tourner votre marqueur Majorité concerné.



Stuckateur/Ornemaniste : Chaque fois que vous construisez une maison, vous pouvez défausser un marqueur Menace de la couleur de la maison construite. Si vous n'avez pas de marqueur Menace de cette couleur, vous de pouvez pas en défausser, ni marquer de point. L'Ornemaniste peut être combiné avec l'Architecte.



Türmer/Guetteur : Chaque fois que vous construisez une tuile Canal, vous pouvez défausser un marqueur Menace de la couleur du Canal construit. Si vous n'avez pas de marqueur Menace de cette couleur, vous ne pouvez pas en défausser, ni marquer de points. Le Guetteur peut être combiné avec les personnages qui permettent au joueur de construire une tuile Canal (ex l'Acrobate).

Personnages avec la couronne de laurier - en fin de jeu



Geograph/Géographe : Vous marquez 2 points pour chaque 3ème case de Canal et pour chaque tuile Statue.



Graveur/Graveur : D'abord, comptez combien de différents groupes de personnages vous avez dans votre réserve (ex. Noblesse, Artisan, Erudit). Si vous avez plusieurs personnages du même groupe (par exemple, 2 Artisans), ce groupe ne compte qu'une seule fois. Pour chaque groupe de personnages, vous marquez 2 points.



Mundschenk/Échanson : Si vous avez au moins une maison dans chacune des 5 couleurs (bleue, brun, jaune, rouge et violette) dans votre réserve, vous marquez 5 points.

Traduction française des règles et mise en page par Ezekiel76. Basée sur la traduction anglaise disponible sur BGG et recoupée avec la version proposée par le traducteur d'une célèbre boutique strasbourgeoise. Traduction des personnages et surtout des cartes par Phil31. Merci !