



KEN FOLLETT

UN MONDE SANS FIN

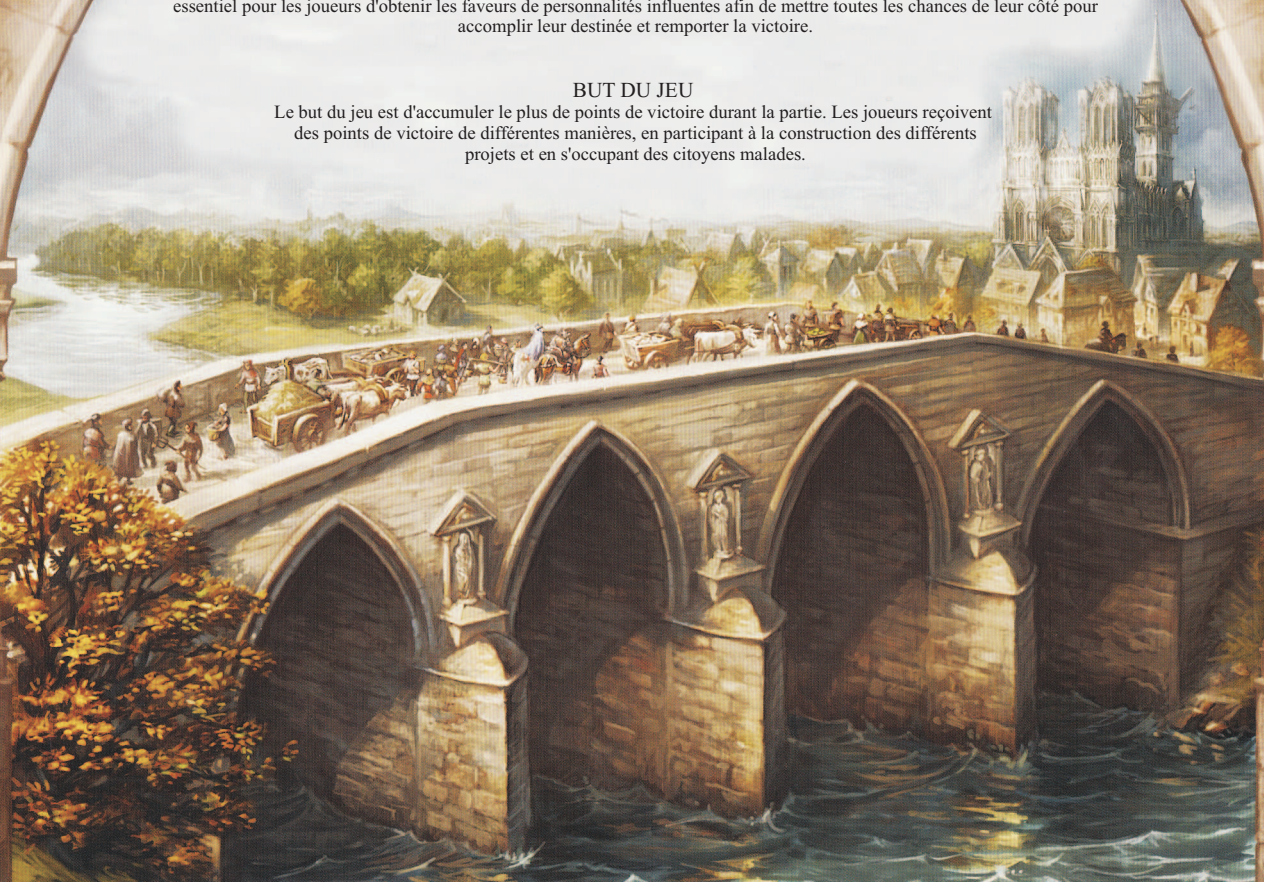
RÈGLES DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

L'Angleterre entre 1337 et 1361. Des événements lourds de conséquence dans cette Angleterre du Moyen Age marquent la vie des citoyens de Kingsbridge. On y découvre les descendants des personnages rencontrés 200 ans plus tôt dans « Les Piliers de la Terre », alors que le prieur Philip y réalisait son rêve et que la plus belle des cathédrales du pays s'élevait vers le ciel. Dans la ville dépeuplee, les citoyens aspirent à la prospérité et à leur triomphe. Partagés entre les intérêts du prieuré et ceux des marchands de la ville, ils devront s'adapter aux différents événements. En menant une vie pieuse et loyale et en participant à la construction de différents projets, les joueurs recevront des points de victoire. Durant l'épidémie de peste noire qui ravage la ville, ils administreront des soins aux malades grâce à leurs connaissances médicales et obtiendront le respect des citoyens. Mais avant d'obtenir gloire et honneur, ils devront surtout subvenir à leurs propres besoins. En cette période sombre, nourriture et revenus sont maigres. Des faibles revenus des ventes de la laine au marché et des impôts prélevés abusivement par le roi pour financer ses guerres interminables, il ne reste presque rien. Il sera donc essentiel pour les joueurs d'obtenir les faveurs de personnalités influentes afin de mettre toutes les chances de leur côté pour accomplir leur destinée et remporter la victoire.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points de victoire durant la partie. Les joueurs reçoivent des points de victoire de différentes manières, en participant à la construction des différents projets et en s'occupant des citoyens malades.



MATÉRIEL DE JEU et MISE EN PLACE : VOIR L'ENCART

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Une partie s'étend sur 4 périodes (I à IV) qui se déroulent chacune en 6 tours. Durant chaque période, 6 événements (1 par tour) auront lieu.
- Chaque période représente plusieurs années durant lesquelles les joueurs vont participer à la construction de projets et pourront recevoir pour cela des points de victoire.
- A la fin de chaque période, les joueurs doivent acquitter des contributions obligatoires. S'ils ne contribuent pas, ils perdront des points de victoire et subiront une ou plusieurs sanctions.
- Après la période II les citoyens sont atteints par la peste. À partir de ce moment, les joueurs recevront également des points pour les soins donnés aux malades.
- Après la période IV, le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour de jeu se déroule en 5 phases, tel qu'indiqué ci-après :

1. Piocher une carte Événement
2. Orienter la carte Événement
3. Recevoir les revenus.
4. Déplacer le marqueur de Faveur.
5. Jouer une carte Action en tenant compte d'un éventuel événement à effet prolongé.

1. Piocher une carte Événement.

Le joueur avec le blason - le **joueur actif** - tire la carte Événement du dessus de la pile de la période actuelle et lit le texte de la carte Événement à voix haute. En haut se trouve un court texte tiré du roman servant à rendre l'atmosphère du roman et n'a pas d'incidence sur la partie. En dessous se trouve le véritable texte d'événement dont les joueurs doivent tenir compte.

• S'il s'agit d'une carte Événement à ornement beige, l'effet décrit sur la carte est **immédiat**. Celui-ci est réalisé avant l'orientation de la carte (voir phase 2). Si l'Événement impose une décision ou un choix, c'est d'abord le **joueur actif** qui décide, les autres joueurs poursuivent ensuite à leur tour en sens horaire.

Exemple : Avec cette carte Événement, chaque joueur doit décider en sens horaire s'il désire échanger 1 laine contre 3 Or.

• S'il s'agit d'une carte Événement à ornement bleu, le texte décrit un **événement à effet prolongé**. Celui-ci est n'est joué qu'après la phase du déplacement du marqueur de Faveur (phase 4), soit au moment de la phase 5 (Jouer une carte Action).

• Les cartes Événement à effet prolongé (bleues) sont actives jusqu'à la fin de la période où elles ont été mises en jeu.

2. Orienter la carte Événement.

Après avoir pioché la carte Événement et tenu compte de son effet, le joueur actif la place face visible sur la case du **Bâtiment du Conseil** (située en haut du plateau). D'une part, le joueur actif fixe le **revenu** du tour de **chaque joueur** avec cette carte. D'autre part, il détermine quelle **faveur** il peut **lui-même** recevoir ce tour-ci (voir plus loin «Déplacer le marqueur de Faveur»).

• Le joueur actif peut orienter **librement** la carte Événement dans la mesure où il peut la faire pivoter dans 4 positions différentes. Il désigne de cette façon quel coin de la carte pointe vers quel joueur. Le nombre de cases de déplacement du marqueur de Faveur est indiqué par la **flèche rouge**.

3. Recevoir les revenus.

• Chaque joueur reçoit le **revenu** qui correspond au symbole du coin de la carte qui pointe vers lui. Ce point de règle implique que les joueurs doivent obligatoirement se placer chacun face à un bord du plateau.

1 pierre de la carrière

1 blé du champ

1 laine de la réserve

1 connaissance médicale de la réserve

1 point de victoire

1 bois de la forêt

1 piété de la cathédrale

1 loyauté de la réserve

1 ou 2 Or de la réserve

Exemple : Pour la carte jouée ci-contre, le joueur rouge reçoit 1 pierre, le vert reçoit 1 blé, jaune reçoit 1 Or et Bleu un point de victoire.

• Les joueurs placent leur revenu derrière leur écran. Bien entendu, les points de victoire sont immédiatement comptabilisés sur la piste de score. S'il y a plusieurs marqueurs de points de victoire sur une même case, ils sont tout simplement empilés.

Important : Si un joueur doit recevoir un revenu qui n'est plus disponible en réserve ou sur le plateau de jeu, le joueur reçoit alors un (1) point de victoire à la place.

4. Déplacer le marqueur de Faveur.

• Sur un des bords de chaque carte Événement est représentée une **flèche**. A chaque fois que le joueur actif oriente la carte Événement, cette flèche indique le nombre **0, 1, 2 ou 3** figurant sur le Bâtiment du Conseil.

• Une fois que chaque joueur a reçu son revenu, on déplace le **marqueur de Faveur** sur la **piste des Faveurs** d'autant de cases en sens horaire qu'indiquées par le nombre.

Exemple : La flèche de la carte Événement ci-contre indique 2. Le marqueur de Faveur est donc avancé de 2 cases en sens horaire.

• Le joueur actif reçoit alors l'avantage indiqué par le marqueur de Faveur sur la case.

• **Important :** Une faveur est octroyée **uniquement** lorsque le marqueur de Faveur arrive sur une nouvelle case, c'est-à-dire que si la carte Événement désigne le chiffre **0**, aucune faveur n'est accordée.

Les cases Faveur

• **Reine** : Le joueur reçoit **2 points de victoire** lorsqu'il possède **au moins 1 jeton Loyauté**.



• **Prieur** : le joueur reçoit **1 jeton Piété** de la cathédrale.



• **Guilde** : Le joueur reçoit **1 point de victoire** pour chacune de ses **maisons** construites sur le plateau (voir page 4 la carte Action « Construction de maison »).



• **Prieure** : Le joueur reçoit **2 points de victoire** lorsqu'il possède **au moins 1 tuile Connaissance Médicale**.



• **Marchand** : Le joueur reçoit **1 laine** de la réserve.



• **Roi** : Le joueur reçoit **1 point de victoire** pour chacun des jetons **Loyauté** dont il dispose.



• **Comte de Shiring** : Le joueur reçoit **1 blé** du champ.



• **Evêque** : Le joueur reçoit **1 point de victoire** pour chacun des jetons **Piété** dont il dispose.



• **Hors-la-loi** : Le joueur doit **remettre 1 Or** dans la réserve. S'il ne peut pas payer, il ne peut pas faire pivoter cette carte de cette manière.



Important: Loyauté, piété et connaissance médicale doivent seulement être possédés par les joueurs, et ne sont pas donnés pour obtenir la faveur.

- Lorsque le marqueur de Faveur arrive sur la **dernière case** (Evêque) de la piste de Faveur, il recommence son déplacement sur la piste de Faveur sur la case **Reine**.
- Si un joueur doit recevoir en tant que faveur quelque chose qui est épuisé, il ne reçoit rien. Contrairement à la phase de revenus, **on ne reçoit pas** de point de victoire pour un revenu non disponible.

Remarque : Si en raison d'une carte Événement une case de la piste de Faveur est recouverte, celle-ci n'est pas comptée lors du déplacement du marqueur de Faveur.

5. Jouer une carte Action en tenant compte d'un éventuel Événement à effet prolongé.

- En commençant par le joueur actif, chaque joueur joue **une** de ses cartes Action de sa main et réalise l'action correspondante. Les autres joueurs poursuivent ensuite en sens horaire.
- Les joueurs placent la carte Action jouée **face visible** devant eux.
- Si au début du tour une carte **Événement à effet prolongé** (ornement bleu) a été piochée, les joueurs doivent prendre en considération celle-ci lorsqu'ils jouent leur carte Action.

Exemple : La carte bleue « Accusée de sorcellerie... » qui porte l'effet « Chaque joueur qui renonce à son action reçoit 1 connaissance médicale » est piochée au début de l'époque II. A chaque tour, au moment de jouer leur carte Action, chaque joueur pourra choisir d'effectuer cette transaction. Par conséquent, un joueur qui renoncerait à jouer ses actions durant cette période récolterait 6 connaissances médicales.

- S'il y a eu une ou deux cartes Événement **bleues** exposées sur le plateau de jeu lors de tours antérieurs, elles doivent être prises en compte.

Les cartes Action

• **Blé** : Le joueur reçoit **1 blé** du champ.

• **Piété** : Le joueur reçoit **1 jeton Piété** de la cathédrale.

• **Matériau de construction** : Le joueur reçoit **1 pierre** de la carrière ou **1 bois** de la forêt.



• **Projet de construction** : Le joueur peut placer **jusqu'à 2 matériaux de construction** sur un projet de construction non achevé et situé sur le plateau de jeu. Il reçoit pour cela **3 points de victoire** par matériau de construction. Il n'est **pas** possible avec cette action de répartir 2 matériaux de construction sur 2 projets différents. Deux (2) matériaux de construction (pierre et bois) différents peuvent toutefois être placés sur un même projet de construction. La plupart des projets de construction sont introduits dans la partie avec des **cartes Événement**. Le projet de construction Pont se trouve déjà sur le plateau de jeu en début de partie. Le projet de construction Clocher sera mis en jeu après la période II (voir page 5 « Les projets de construction »).



• **Vente de laine et de tissu** : Le joueur peut vendre **autant de laine** qu'il le désire et **1 tissu** sur le marché. Pour chaque laine vendue, on reçoit **2 Or** et pour la vente du tissu on reçoit **4 Or**. Il est tout à fait possible de ne vendre seulement qu'un tissu ou seulement de la laine. Les laines et le tissu vendus retournent dans la réserve.



• **Privilege** : Le joueur utilise une seconde fois sa dernière carte Action jouée durant cette période.



Remarque : L'action d'une carte Action est **facultative**. On peut à tout moment y **renoncer**. De plus, si une carte Action est jouée et que l'action ne peut pas être réalisée, il ne se passe **rien**.

Exemple : Un joueur choisit l'action « Blé » et il ne reste plus de blé dans le champ à récolter. Il ne reçoit rien.

Remarque pour votre première partie : Une fois que les joueurs ont pris connaissance (durant la période I) des 6 cartes Action marquées avec une étoile, ils pourront utiliser à partir de la période II les 6 autres cartes Action jusqu'à ce moment mises à l'écart. On jouera cependant durant chaque période avec 6 cartes Action, mais on pourra choisir parmi les 12 cartes. Les règles ci-après expliquant les 6 autres cartes Action pourront être lues après avoir joué la première période.

La partie avec les 12 cartes Action

• Une fois qu'un joueur a joué une carte Action face visible, il doit ensuite défausser une autre carte de sa main. Cette carte, qu'il n'utilise pas, est défaussée face cachée à côté de la carte Action jouée face visible.



• Pour chaque période, un joueur ne peut utiliser que 6 cartes Action parmi les 12 dont il dispose. Il doit donc renoncer à 6 cartes Action durant chaque période.

• De cette manière, se trouvent devant chaque joueur une pile de cartes Action face visible et une pile de défausse de cartes face cachée. A chaque tour s'ajoute une nouvelle carte à ces 2 défausses. A la fin d'une période, les joueurs reprennent toutes leurs cartes Action en main. Au début d'une nouvelle période, les joueurs disposent donc à nouveau de 12 cartes Action.

Les 6 autres cartes Action:

• **Construction de maison:** Le joueur donne **1 matériau approprié** (bois ou pierre) et **1 Or**, et place une de ses maisons sur un des 14 emplacements de construction dans le coin inférieur gauche du plateau. Selon le besoin, il est indiqué sur le plateau si la construction de la maison nécessite du bois ou de la pierre. Grâce à la construction de maison, on pourra recevoir, en fonction des emplacements, les revenus de récolte indiqués. **Important : Un joueur ne peut pas occuper 2 emplacements qui rapportent le même revenu.**

• **Récolte:** Le joueur reçoit la **production de jusqu'à 2** de ses **maisons** déjà en place sur le plateau de jeu. Si le joueur a plus de 2 maisons en place, il **choisit** les 2 maisons qui produisent et en reçoit les revenus. Les récoltes possibles sont représentées sur le plateau de jeu. Les réserves de ressources comme par exemple le blé et la piété peuvent être épuisées ; dans ce cas le joueur ne reçoit rien.

• **Don:** Le joueur fait un don pour un des **projets de construction non achevé se trouvant sur le plateau de jeu**. Pour cela il remet **1 Or** dans la réserve et place un de ses **2 sceaux de don** sur le projet concerné (voir page 5 « les projets de construction »).

Remarque : Si en raison de carte Événement la poursuite d'un projet de construction ne peut pas être entreprise, aucun don n'est possible pour ce projet.

• **Manufacture de tissu:** Le joueur peut transformer **1 ou 2 laines** pour la même quantité de **tissu**.

• **Médecine :** Le joueur reçoit soit **1 Or et 1 point de victoire** (pour petit service médical) ou peut à partir de la **période III** soigner un ou plusieurs citoyens atteints de la peste. Le joueur reçoit alors 2 points de victoire par citoyen et un **autre avantage** (voir page 6 « La peste »).

• **Faveur:** Le joueur déplace le marqueur de Faveur sur la piste de Faveur **exactement d'une case** en avant. Le joueur reçoit l'avantage indiqué sur la case de la piste de Faveur (Voir page 3 « Les cases Faveur »).

Fin d'un tour

• Si dans le tour actuel une carte Événement à effet prolongé est tirée, elle est placée sur l'emplacement prévu à cet effet marqué 1 en haut du plateau de jeu (voir illustration). S'il s'y trouve déjà une carte, la seconde carte Événement à effet prolongé est placée sur l'emplacement 2. Dans chaque période, il ne peut y avoir cependant que 2 cartes Événement à effet prolongé au maximum **au même moment**. S'il se trouve déjà 2 cartes Événement à effet prolongé sur le plateau de jeu, on remplace la carte bleue qui s'y trouve depuis plus longtemps : ainsi, la carte située sur la case 1 est échangée et rangée dans la boîte.

Remarque : Dans chaque période, il ne peut y avoir au plus que 3 cartes « Événement à effet prolongé ».

• Le **premier joueur** transmet son blason à son voisin de **gauche** et ce dernier devient le nouveau joueur actif.

• Le joueur actif commence le tour suivant **en piochant** la carte Événement suivante. Si une carte Événement à ornement beige est piochée, l'événement intervient immédiatement. On pivote la carte qui est ensuite posée sur le Bâtiment du Conseil. Chaque joueur reçoit son **revenu**. Le joueur actif reçoit éventuellement sa **faveur** et pour finir chaque joueur joue une de ses cartes Action, en tenant éventuellement compte des cartes Événement à effet prolongé bleues, et se défausse d'une carte. Exactement 6 tours se déroulent de cette façon et puis, la période s'achève.



Fin d'une période

Après 6 tours joués à la suite, une période s'achève. Un joueur lit à haute voix le texte inscrit sur la carte Fin de Période et tous les joueurs exécutent les instructions suivantes:

• Sur chaque projet de construction inachevé déjà en place sur le plateau de jeu, on place **un** matériau de construction convenable de la réserve. Cela symbolise les progrès de construction. S'il y a à la fois un emplacement pierre libre et un emplacement bois libre, on remplit en premier l'emplacement pierre.

• S'il y a, en raison d'événements survenus durant la période, des jetons Recouvrement sur le plateau de jeu, ceux-ci sont maintenant retirés. On retire également le jeton qui se trouve sur l'icône Tissu du marché après la première période, s'il n'a pas été retiré durant la première période.

• Tous les événements à effet prolongé placés sur le plateau de jeu sont **retirés**. Pour la nouvelle période, ils ne s'appliquent **plus**. De même, toutes les cartes Événement se trouvant sur le Bâtiment du Conseil sont retirées du jeu.

• Maintenant, les joueurs doivent acquitter leurs contributions obligatoires (voir ci-après). Si un joueur ne peut pas le faire, il perd des points de victoire et subit une sanction au début de la période suivante. Si après avoir acquitté leurs contributions les joueurs ont encore de la piété, du blé ou de l'or, ils les conservent pour la période suivante.

• Le premier joueur remet son blason au joueur suivant en sens horaire.

• Si lors de la période I les joueurs ont uniquement utilisé 6 cartes Action, chaque joueur reçoit désormais les 6 autres cartes Action et joue donc avec les règles complètes (voir page 3 « La partie avec les 12 cartes Action »).

• **Après la période II** sont placés le projet de construction **Clocher** et les **11 tuiles Peste** sur le plateau de jeu.

Les Contributions obligatoires

• **Piété :** Les joueurs doivent faire preuve de leur conduite pieuse : pour ce faire, chaque joueur remet **2 jetons Piété** sur la cathédrale. Celui qui ne le peut pas perd **3 points de victoire par Piété manquante** et doit **faire pénitence** au début de la manche suivante.

• **Blé :** De plus, les joueurs doivent également faire preuve de leur capacité à **nourrir leurs citoyens**. Pour cela, chaque joueur doit remettre **2 blés** sur le champ. Celui qui ne le peut pas perd **2 points de victoire par blé manquant** et doit **mendier** au début de la manche suivante.

• **Or:** Pour finir, les joueurs doivent **payer leur impôt** au roi : le premier joueur lance le **dé Impôts**. Celui-ci indique le montant à acquitter en **Or**. Il varie de **2 à 5**. Si un joueur n'a pas suffisamment d'or, il doit donner tout l'or qu'il possède. **Pour chaque Or non acquitté**, les joueurs perdent **1 point de victoire**. Les joueurs qui n'ont pas payé entièrement leur impôt doivent au début de la manche suivante être jugés au **Tribunal Royal**.

Les Sanctions

• **Faire pénitence:** Un joueur qui doit faire pénitence au début d'une nouvelle période suite à une insuffisance de piété doit **au début du premier tour** défausser **au hasard** une carte Action de sa main. Il n'est toutefois **pas** obligé de défausser une autre carte cachée lors de sa première action.



Mendier : Au début d'une nouvelle période, un joueur qui doit **mendier** suite à un manque de blé, doit renoncer à son revenu lors du **premier** tour.

• **Se présenter au Tribunal Royal :** Un joueur qui n'a pas payé l'entièreté de ses impôts doit «répondre de ses actes» au Tribunal Royal et ne disposera que de 5 actions au lieu de 6 pour la période en cours. Pour cela, il joue **au début du premier tour** de la nouvelle période une carte Action visible sur sa défausse visible et une carte Action cachée sur sa défausse cachée. Il ne pourra toutefois pas utiliser la carte Action visible.

Cas particulier : Si lors de la période Il survient en tant que premier Événement la carte « le Roi Edouard III mène la guerre contre la France », le joueur n'est pas obligé de défausser 2 cartes Action à nouveau.

Règle spéciale après la période IV : Un joueur qui ne peut en fin de partie payer ses contributions obligatoires, ne subit pas les sanctions de pénitence, de mendicité ou de justice, mais par contre il perd au total **le double du nombre de points de victoire** pour chaque unité de piété, blé ou Or manquant en suivant la règle habituelle (voir p.4 "Les Contributions obligatoires").

Exemple : Un joueur qui n'a pu s'acquitter de 1 blé et de 2 Or ne perd pas dans ce cas 4 points de victoire (2 pour le blé, 1 pour chaque Or), mais le double, soit 8 points de victoire.

Important : Pour une contribution obligatoire non-acquittée, le joueur peut se protéger en défaussant un jeton Loyauté. Il perd toutefois ses points de victoire de façon habituelle, au lieu du double (voir point suivant pour les sanctions).

Protection contre les sanctions

Lorsqu'un joueur paie 1 **loyauté**, il est dispensé après chaque période d'une sanction, indépendamment du nombre d'unités manquantes.

Important : Les points de victoire sont néanmoins perdus.



Un joueur peut être dispensé de plusieurs sanctions dans la mesure où il paie 1 loyauté pour chacune.

Exemple : Un joueur n'a pas pu acquitter 2 blés et 1 piété. Il peut payer 2 loyautés et est dispensé des sanctions de pénitence et de mendicité. S'il paie 1 loyauté, il ne sera dispensé que d'une des 2 sanctions.

Remarque : Les paiements à effectuer en fin de période (= contributions obligatoires) sont indiqués sur les écrans des joueurs. Les règles pour la pénitence, la mendicité et le tribunal royal sont indiquées sur les cartes Résumé.

Les projets de construction

• Cinq des projets de construction sont introduits en jeu grâce aux **cartes Événement**. Comme toutes les cartes Événement n'interviennent pas lors d'une partie, il se peut que certains projets de construction ne soient pas introduits dans une partie. Exception : le **pont** et le **clocher** ne sont **pas** introduits par une carte Événement. Le clocher ne peut cependant pas être construit avant le début de la période III. Ce projet de construction correspondant sera posé après la période II sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.

• Lorsqu'un projet de construction est introduit en jeu, il est disposé sur **l'emplacement** prévu sur le plateau de jeu. La carte Événement représente l'illustration du projet de construction, son nom est en outre indiqué sur le plateau de jeu à côté de son emplacement

Exemple : Le Foulon est construit.



• Avec une carte Action **Projet de Construction** un joueur peut participer à la construction d'un projet. Pour ce faire, il pose 1 ou 2 matériaux de construction de **sa propre** réserve sur les cases de construction situées sur le projet choisi. Sur une **case de construction** grise est placée de la pierre, tandis que l'on place du bois sur les cases brunes.



• Un joueur reçoit **3 points de victoire** pour chaque bois et/ou pierre qu'il contribue à un projet de construction.

• Lorsqu'un joueur construit, il peut compléter le projet de construction avec les matériaux et dans l'ordre de son choix.

Exemple : Le joueur construit avec 1 bois et 1 pierre : il reçoit pour cela 6 points de victoire.



• Pour la case bleu-clair située sur le projet de construction du Clocher, il y a néanmoins des règles particulières (voir en page 6 « Le clocher »).

Note : Le projet de construction Font compte 5 espaces gris et le clocher 6 gris, 2 bruns et 1 bleu clair.

Faire un don

• Avec une carte Action **Don**, un joueur peut faire un don pour un projet de construction **inachevé** (voir page 3]. Pour cela, il paie 1 Or et place un de ses propres **sceau de don** sur le projet de construction.



• Lorsqu'un projet de construction est achevé, c'est-à-dire que toutes ses cases construction sont occupées, **chaque** donateur reçoit le bonus indiqué sur le plateau de jeu à côté du projet de construction. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un (1) point de victoire et d'un autre avantage, tel qu'indiqué sur le plateau.

Remarque : Lorsque le matériau correspondant à l'avantage n'est plus disponible dans la réserve, le donateur ne reçoit pas d'avantage.

• Pour le même projet de construction **plusieurs** joueurs peuvent faire un don. Toutefois, un joueur ne peut **pas** faire plusieurs dons pour le **même** projet de construction.
Exemple : Le joueur Rouge comme le joueur Vert reçoivent 1 point de victoire et 1 tissu.



• Après l'achèvement d'un projet de construction, les donateurs reprennent leur **sceau de Don**.

• Pour le **clocher** ainsi que pour la **Chapelle Marie**, un donateur reçoit 2 points de victoire mais aucun avantage.

• Pour **l'hospice**, le donateur peut soigner immédiatement **un** citoyen malade dans la mesure où il possède le nombre suffisant de connaissance médicales. S'il y a plusieurs donateurs, chacun peut soigner un citoyen, chacun à tour de rôle et en sens horaire, en commençant par le premier joueur.



La Peste

• Au début de la période III, la peste fait son entrée à Kingsbridge. Dans chacun des 6 tours de la **période III et IV** se déclare un cas possible de maladie. Pour cela, à la fin de la période II, les **11 tuiles Peste** sont disposées **face cachée** sur les **11 lieux numérotés** imprimés sur le plateau de jeu : 10 maisons et la cachette dans le bois où se trouve un hors-la-loi (N° 11).

• Le lieu dans lequel un citoyen est malade dépend de la **carte Événement** du tour. Sur chacune des cartes Événement des périodes III et IV est représentée une maison avec un chiffre compris de 1 à 11.

Avant de lire le texte figurant sur la carte, on désigne **d'abord** dans quel lieu un citoyen est malade. Puis l'on y retourne la tuile Peste.

Exemple : Dans la maison numéro 9 un citoyen est malade.



• Le nombre figurant sur la tuile Peste indique le nombre minimum de connaissances médicales nécessaires pour soigner une personne malade dans la maison ou dans la cachette; la valeur étant comprise entre 1 et 5.

Exemple : Pour la maison n°9, on doit avoir au moins 3 connaissances médicales pour soigner le malade.



• Pour soigner un malade, un joueur doit utiliser la **carte Action Médecine** et posséder les jetons Connaissance Médicale nécessaires. Le joueur présente aux autres joueurs les jetons Connaissance Médicale nécessaires et indique dans quel lieu il désire soigner le malade.



• En récompense, le joueur reçoit 2 points de victoire et un avantage supplémentaire, selon le lieu. Les différents avantages sont représentés sur les 11 différents lieux. Les avantages sont par exemple des points de victoire, de l'or, des jetons Loyauté, du tissu, etc.



Exemple : Pour la maison n° 9 le joueur reçoit 2 points de victoire et peut immédiatement construire une de ses **maisons** sur le plateau de jeu, sans payer de matériaux de construction ni d'or.

• Dans la cachette du hors-la-loi située dans le bois (n°11), il y a uniquement deux points de victoire et **pas** d'avantage.



• La tuile Peste retournée est finalement retirée du plateau de jeu et définitivement retirée de la partie. Les joueurs n'ont **pas** à défausser leurs jetons Connaissances Médicales et les remettent donc derrière leur écran.

• Lorsqu'un joueur dispose de suffisamment de connaissances médicales, il est possible qu'il soigne **plus d'un malade** avec sa carte Médecine. Pour cela, il a besoin de la **somme** des connaissances médicales nécessaires pour tous les malades qu'il désire soigner. Naturellement, le joueur recevra pour chaque malade soigné 2 points de victoire et l'avantage correspondant pour chacun.

• Durant la période IV il peut arriver qu'une carte Événement tirée désigne un lieu déjà atteint par la peste (la tuile Peste y a déjà été retournée en période III) ou le lieu a déjà été soigné par un joueur (la tuile Peste a été retirée du plateau de jeu). Dans ces 2 cas, il ne peut **pas** y avoir de **nouveau** cas de peste, un citoyen ne pouvant contracter la peste deux fois à Kingsbridge.

Le Clocher

• Le projet de construction Clocher présente une particularité. Dès que ses 8 emplacements (6 gris et 2 bruns) sont occupés, la **flèche du clocher** symbolisée par l'emplacement bleu-clair sur le plateau est achevée. C'est le plus haut édifice d'Angleterre ...



• En récompense, le Roi offre à ce moment au joueur ayant le plus de jetons Loyauté un **métal** (cube bleu-clair) de la mine royale. Le joueur place ce matériau sur la case bleu-clair et reçoit **3 points de victoire**. S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour le nombre de jetons Loyauté, le métal est disposé sur la flèche mais chaque joueur ne reçoit **qu'un (1) point**.



Remarque : En raison d'une carte Événement, il peut arriver que l'on doive immédiatement achever le Projet de Construction Le Clocher. Dans ce cas, les emplacements de construction vides sont remplis avec des cubes Pierre pris de la carrière et des cubes Bois de la forêt. Dans ce cas on détermine également le joueur le plus loyal.

• Dans certaines parties, il peut arriver que le clocher ne soit pas achevé. Dans ce cas, le métal n'est pas disposé sur la flèche du clocher.

FIN DE LA PARTIE

• La partie s'arrête après la période IV. Une fois que chaque joueur a payé ses contributions obligatoires et éventuellement subi la perte du double de points de victoire en cas de manque d'unités (blé, piété ou Or), chaque joueur compte maintenant ses **matériaux de construction** restants. Pour **chaque pierre ou chaque bois** un joueur reçoit **1 point de victoire**. L'**or** rapporte la **moitié de sa valeur en points de victoire**. Pour ce faire, le joueur compte l'or dont il dispose, divise le total par 2 et avance son résultat sur la piste de score en conséquence. Les autres composantes ne rapportent **rien**. Le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte. Par la division, il peut en résulter que le score final soit composé de demi-points de victoire.

• En cas d'égalité pour le nombre de points de victoire, on départage les égalités avec les jetons Piété, puis Loyauté, et finalement Connaissances Médicales.



Points de règles additionnels

- Les piles de cartes Action ainsi que les défausses augmentent toujours uniformément. Lorsqu'un joueur renonce à son action volontairement ou contraint et forcé (lorsqu'il doit se présenter au Tribunal Royal), il doit tout de même poser une carte visible sur sa défausse de cartes Action et une carte face cachée sur sa défausse. La carte Action visible n'est cependant pas jouée dans ce cas.
- Lorsque durant la partie on doit payer quelque chose, cela est toujours placé sur la place d'origine sur le plateau de jeu ou dans la réserve située à côté du plateau.
- Blé et piété sont en nombre limité. Cela est particulièrement important pour les parties à 4 joueurs, en raison des contributions obligatoires.
- Il existe certains événements immédiats qui peuvent avoir un effet sur plusieurs tours (comme par exemple les projets de construction ou le recouvrement de cases de la piste des Faveurs).
- Lorsqu'un joueur, en raison d'une carte Événement échange quelque chose, il ne peut le faire qu'une fois. Pour les cartes Événement à effet prolongé cela n'est possible qu'une fois par tour.
- Les jetons de recouvrement servent à couvrir les emplacements situés sur le plateau de jeu. Ils peuvent par exemple être placés sur la piste des Faveurs, sur les cases du marché ou sur les projets de construction, qui peuvent ainsi ne plus être construits en raison de certaines cartes Événement.
- Contrairement aux jetons Loyauté et Piété, les Connaissances Médicales ne peuvent ni être perdues ni être données.
- Lorsqu'un joueur dépasse la dernière case de la piste de score, son marqueur est placé à nouveau au début de la piste et son score est le chiffre indiqué auquel est ajouté 60. On ne peut pas avoir moins de 0 point, tout autre point perdu dans ce cas n'est pas comptabilisé.

Les auteurs: Michael Rieneck, né en 1966, vit dans le Nord de l'Allemagne et s'adonne à la création de jeux de tout type. En particulier, il apprécie créer des jeux basés sur des œuvres littéraires, comme par exemple *Le tour Du Monde en 80 jours* et l'incontournable *Les Piliers De La Terre*.

Stefan Stadler, né en 1973, vit à Karlsruhe. Libraire de profession, il s'est à plusieurs reprises illustré dans le domaine du jeu. Après *Les Piliers De La Terre*, c'est la troisième collaboration entre ces deux auteurs.

Rédaction: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Montage graphique: Pohl & Rick

Les auteurs et les éditeurs remercient toutes les personnes ayant contribué au développement de ce jeu et de sa règle. Filosofia remercie particulièrement Stéphane Dehouck pour sa contribution à la rédaction de la règle française.

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

© 2009 Ken Follett
Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne

© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française
3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
Québec, Canada
J7V 5V5
Tel.: 450 424 0655
Fax: 450 424 1490
www.filosofiagames.com



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR CERTAINES CARTES ÉVÉNEMENTS



Comme les travaux se poursuivent...
 Pour se souvenir de l'effet de cet événement, on peut placer au marché une pièce d'or de valeur 1 sur la case de laine valant normalement 2 Or. Si l'on peut déjà vendre du tissu au marché, cette vente n'est pas concernée par la baisse de prix.



A Kingsbridge, la peste...
 Les joueurs retirent chacun une maison des emplacements de construction. Sur ces emplacements, on pourra à nouveau construire plus tard.



Accusée de sorcellerie...
 Le joueur pose une carte visible sur la défausse des cartes Action visibles et une carte cachée sur la défausse des cartes Action cachées. Les 2 cartes ne sont pas utilisées.



Ralph Fitzgerald...
 Dans le rare cas où un joueur n'a aucun de ces biens, il a de la chance car il ne perd rien.



Le roi Edouard III...
 Lorsque cette carte apparaît en premier événement lors de la période II, le joueur qui doit se présenter au Tribunal Royal a de la chance : il n'a pas à renoncer à 2 actions...



Avec l'arrivée de la peste...
 Dans un premier temps, le joueur pose sa carte Action face visible. Puis ensuite un adversaire lui désigne aléatoirement une carte qu'il place sur sa défausse face cachée. Le joueur affecté peut consulter sa carte défaussée.



Avec l'aide de Godwyn...
 Tous les autres projets de construction doivent être dissimulés avec un jeton de recouvrement. On ne peut ni les construire ni y faire un don. A la fin de la période il n'y aura seulement que des matériaux de construction sur le Palais du Prieur.



Merthin voit son rêve...
 Dans le cas exceptionnel où des matériaux de construction seraient épuisés dans la réserve, les joueurs doivent les remplacer par un moyen quelconque. Dans tous les cas, le clocher est achevé et le métal du roi placé.